

Università degli Studi di Salerno
Corso di Ingegneria del Software

W3Play
RAD
Versione 1.3

W3PLAY

Data: 24/10/2017

Partecipanti:

| Nome | Matricola |
|-------------------|------------|
| Luca Anzalone | 0512103488 |
| Augusto D'Alessio | 0512103752 |
| Alfonso Di Pace | 0512103608 |
| Antonio Vivone | 0512103650 |

Revision History

| Data | Versione | Descrizione | Autore |
|------------|----------|---|-------------------------------------|
| 24/10/2017 | 0.1 | Prima stesura | Tutti |
| 27/10/2017 | 0.2 | Aggiunta requisiti funzionali e non funzionali | Luca Anzalone |
| 27/10/2017 | 0.3 | Aggiunta parte di Use Case | Alfonso Di Pace |
| 28/10/2017 | 0.4 | Aggiunti altri scenari e modificati alcuni Use Case | Antonio Vivone |
| 01/11/2017 | 0.5 | Aggiunta e revisione Use Case | Alfonso Di Pace |
| 01/11/2017 | 0.6 | Aggiunti Use Case Diagram | Luca Anzalone Alfonso Di Pace |
| 01/11/2017 | 0.7 | Scenari completati | Augusto D'Alessio Antonio Vivone |
| 02/11/2017 | 0.8 | Modifica Use Case e correzione errori | Augusto D'Alessio Antonio Vivone |
| 02/11/2017 | 1.0 | Modifica Use Case Diagram | Antonio Vivone |
| 16/11/2017 | 1.1 | Aggiunta Use Case, Use Case Diagram e Scenario relativo al "Cambio Ruolo" | Augusto D'Alessio |
| 17/11/2017 | 1.2 | Aggiunti diagrammi | Tutti |
| 18/11/2017 | 1.3 | Aggiunti mock-ups | Luca Anzalone |

Sommario

| | | |
|--------|--|----|
| 1. | Introduzione | 4 |
| 1.1. | Obiettivi del sistema..... | 4 |
| 1.2. | Sistema corrente | 4 |
| 1.3. | Definizioni, acronimi e abbreviazioni..... | 4 |
| 1.3.1. | Attori del sistema | 4 |
| 2. | Requisiti Funzionali..... | 5 |
| 3. | Requisiti Non Funzionali..... | 8 |
| 4. | Scenari | 9 |
| 5. | Use Case | 21 |
| 6. | Use Case Diagram | 43 |
| 7. | Class Diagram..... | 51 |
| 8. | Sequence Diagram..... | 56 |
| 9. | State Chart | 74 |
| 10. | Diagramma navigazionale | 76 |
| 11. | Mock-ups | 76 |

1. Introduzione

1.1. Obiettivi del sistema

Il principale obiettivo che il sistema intende raggiungere è quello di espandere l'attività del negozio "W3Play" portando anche sul web i suoi servizi, in modo da ampliare il numero di clienti e la visibilità dell'attuale negozio. L'espansione del proprio business attraverso l'uso delle ultime tecnologie, soprattutto riguardanti il web, risulta fondamentale per restare competitivi sul mercato ed evitare di essere sopraffatti dai grandi colossi dell'e-commerce. Il sistema dovrà possedere un'interfaccia utente chiara e immediata, in modo da mettere in risalto i prodotti di maggiore tendenza e non confondere l'utente, ma anzi guiderlo durante i suoi acquisti. Inoltre, altro obiettivo che si prospetta di raggiungere il sistema, è di offrire una visione chiara dell'andamento del portale, mettendo a disposizione del proprietario varie informazioni, come il numero di vendite giornaliere, gli incassi, etc...

1.2. Sistema corrente

Il sistema è progettato da zero in quanto non vi è una versione già esistente. Questo tipo di progetto rientra quindi nel campo della greenfield engineering. I vari requisiti funzionali e non funzionali sono stati ottenuti da diverse interviste effettuate con il cliente.

1.3. Definizioni, acronimi e abbreviazioni

1.3.1. Attori del sistema

Il sistema prevede due categorie di utenti: la prima rivolta alla clientela mentre la seconda si focalizza sulla parte di amministrazione del sistema.

Attori individuati:

- Utente Guest
- Utente Store
- Utente Back-office
- Utente Business

Generalizzazioni in caso di funzionalità in comune tra più attori:

- Utente Registrato (utente store, utente back-office, utente business)
- Utente Acquirente (utente guest, utente store)
- Utente Amministratore (utente back-office, utente business)

2. Requisiti Funzionali

| Codice | Descrizione | Priorità |
|---------|------------------------------|----------|
| WP_RF_0 | Gestione Autenticazione | ALTA |
| WP_RF_1 | Gestione Account Utente | ALTA |
| WP_RF_2 | Gestione Metodi Pagamento | ALTA |
| WP_RF_3 | Gestione Carrello | ALTA |
| WP_RF_4 | Gestione Catalogo | ALTA |
| WP_RF_5 | Gestione Ordini Utente | ALTA |
| WP_RF_6 | Gestione Statistiche Sistema | MEDIA |
| WP_RF_7 | Gestione Ricerca | ALTA |

2.1 WP_RF_0 – Gestione Autenticazione

Questa funzionalità permette di essere riconosciuto dal sistema come un utente abilitato ad effettuare determinate operazioni quali:

Attore: Utente Guest

WP_RF_0.1 – Login: consente ad un utente, in possesso di un account W3PLAY, di accedere al sistema e svolgere operazioni a lui consentite.

WP_RF_0.3 – Registrazione: consente all’utente visitatore di registrarsi nel sistema.

Attore: Utente Registrato

WP_RF_0.2 – Logout: consente all’utente di uscire dal sistema.

WP_RF_0.4 – Recupero Password: consente di recuperare la password dell’account utente in caso di smarrimento.

2.2 WP_RF_1 – Gestione Account Utente

Questa funzionalità permettono all’utente di occuparsi della gestione del proprio account.

Attore: Utente Registrato

WP_RF_1.1 – Visualizza Informazioni Personaliali: consente all’utente registrato di visionare le proprie informazioni personali quali: nome, cognome, email, password, via, civico, CAP e città, inserite durante la fase di registrazione al sistema.

WP_RF_1.2 – Modifica Informazioni Personaliali: consente all’utente registrato di modificare password, email e indirizzo (via, civico, CAP e città).

WP_RF_1.3 – Elimina Account: consente all’utente di cancellare il proprio account dal sistema.

Attore: Utente Amministratore

WP_RF_1.5 – Cambia Ruolo: consente all’utente con ruolo (utente che abbia più di un ruolo nel sistema) di scegliere la figura da interpretare.

2.3 WP_RF_2 – Gestione Metodi Pagamento

Questa funzionalità permette all’utente registrato di gestire le sue carte di credito.

Attore: Utente Store

WP_RF_2.1 – Aggiungi Carta di Credito: consente all’utente registrato di aggiungere una carta di credito al suo account.

WP_RF_2.2 – Rimuovi Carta di Credito: consente all’utente registrato di rimuovere una carta di credito legata al suo account.

2.4 WP_RF_3 – Gestione Carrello e Ricerca

Questa funzionalità permette all’utente di gestire i prodotti presenti nel proprio carrello.

Attore: Utente Acquirente

WP_RF_3.1 – Visualizza Carrello: consente all’utente di visualizzare il proprio carrello

WP_RF_3.2 – Aggiunta Prodotto: consente all’utente di aggiungere un determinato prodotto al carrello

WP_RF_3.3 – Rimozione Prodotto: consente all’utente di rimuovere il prodotto selezionato (in tutte le sue quantità) dal carrello.

WP_RF_3.4 – Aggiunta Unità Prodotto: consente all’utente di aumentare di un’unità il prodotto selezionato fino ad un certo numero di unità massima.

WP_RF_3.5 – Rimuovi Unità Prodotto: consente all’utente di decrementare di un’unità il prodotto selezionato fino ad una quantità minima di 1.

Attore: Utente store

WP_RF_3.6.1 – Procedi al Checkout: consente all’utente loggato di procedere all’acquisto dei prodotti presenti nel carrello.

Attore: Utente Guest

WP_RF_3.6.2 – Procedi al Checkout: consente all’utente non registrato di procedere all’acquisto dei prodotti presenti nel carrello.

2.5 WP_RF_4 – Gestione Catalogo

Questa funzionalità permette all’utente back-office di gestire i prodotti presenti nel catalogo del sistema.

Attore: Utente Back-office

WP_RF_4.1 – Rimuovi Prodotto: consente all’utente back-office di rimuovere dal catalogo il prodotto selezionato.

WP_RF_4.2 – Aggiungi Prodotto: consente all’utente back-office di inserire nel catalogo un nuovo prodotto, l’utente back-office dovrà specificare i dati del prodotto ed in particolare: nome, prezzo, descrizione, genere, disponibilità (quantità), data di uscita, produttore, link video (opzionale).

WP_RF_4.3 – Modifica Prodotto: consente all’utente back-office di modificare un prodotto presente nel catalogo, l’utente back-office dove potrà modificare i dati del prodotto quali: nome, prezzo, descrizione, genere, disponibilità (quantità), data di uscita, produttore, link video (opzionale).

2.6 WP_RF_5 – Gestione Ordini Utente

Questa funzionalità permette all'utente registrato di gestire gli ordini che ha effettuato nel tempo.

Attore: Utente Store

WP_RF_5.1 – Visualizza Storico Ordini: consente all'utente registrato di visualizzare tutti gli acquisti effettuati nel tempo con il relativo importo e periodo di tempo.

WP_RF_5.2 – Annulla Ordine: consente all'utente registrato di annullare, entro un giorno dall'acquisto, un ordine effettuato. L'utente sarà conseguentemente rimborsato.

2.7 WP_RF_6 – Gestione Statistiche Sistema

Questa funzionalità permette all'amministratore di visualizzare le statistiche globali del sistema.

Attore: Utente Business

WP_RF_6.1 – Visualizza Statistiche Utenti: consente all'amministratore di visualizzare tutte le statistiche del sistema, riguardanti: n° di utenti registrati, n° totale di ordini, media degli ordini per utente e n° di ordini annullati

WP_RF_6.2 – Visualizza Statistiche Prodotti: consente all'amministratore di visualizzare tutte le statistiche del sistema, riguardanti: incasso annuo, n° di prodotti presenti nel catalogo, i primi 5 prodotti più venduti, n° di prodotti venduti al giorno.

2.7 WP_RF_7 – Gestione Ricerca

Questa funzionalità permette all'amministratore di visualizzare le statistiche globali del sistema.

Attore: Utente

WP_RF_7.1 – Ricerca prodotto: consente al cliente di ricercare un prodotto all'interno del catalogo.

WP_RF_7.2 – Visualizza Prodotti per CATEGORIA: consente al cliente di visualizzare tutti i prodotti presenti nella categoria selezionata.

3. Requisiti Non Funzionali

3.1 RNF_0 – Usabilità

Il sistema deve poter essere utilizzabile da un’utenza quanto più eterogenea possibile. Le funzionalità del sistema dovranno essere facilmente accessibili agli utenti affinché siano invogliati a servirsi del sistema.

3.2 RNF_1 – Performance

Il sistema deve essere in grado di servire, contemporaneamente, decine di utenti, mantenendo tempi di risposta inferiori ad 1 secondo, in modo offrire all’utente un’ottima esperienza di uso.

3.3 RNF_2 – Manutenibilità

Il sistema deve essere facilmente manutenibile ed estendibile per sviluppi futuri.

3.4 RNF_3 – Sicurezza

Il sistema offre un apposito modulo per l’autenticazione in modo da facilitare l’accesso da parte degli utenti registrati. Tutti i dati degli utenti saranno inviati attraverso il web tramite l’uso di protocolli sicuri.

3.4 RNF_4 – Implementazione

Tecnologie utilizzate per lo sviluppo del sistema:

Lato Server

- Web Server Apache Tomcat 9
- Ambiente di sviluppo Eclipse Neon.3
- Linguaggio di programmazione Java
- Java Server Page (JPS) e Servlet
- Database relazionale MySQL

Lato Client

- JavaScript, Ajax, JQuery

Il portale web del sistema è ottimizzato per i seguenti browser: Firefox 54+, Chrome

4. Scenari

| | |
|----------------------------|---|
| Nome scenario | <i>Acquisto visitatore</i> |
| Attori partecipanti | <u>Bob: utente guest</u> |
| Flusso degli eventi | <p>1. Bob apre il portale web intenzionato ad acquistare il gioco World of Warcraft Legion.</p> <p>2. Scrive nella barra di ricerca “World of Warcraft” e preme invio.</p> <p>3. Gli appare una lista di titoli:</p> <ul style="list-style-type: none"> - World of Warcraft Legion - World of Warcraft Mists of Pandaria - World of Warcraft Warlords of Draenor <p>La lista è ordinata alfabeticamente e mostra tutti i titoli contenenti la sequenza esatta di parole “World of Warcraft”, in cui è presente anche il titolo che interessa a Bob.</p> <p>4. Bob clicca sul titolo del gioco World of Warcraft Legion e viene rimandato alla pagina specifica su di esso.</p> <p>5. Nella pagina di World of Warcraft Legion Bob attraverso una casella di testo inserisce 2 che è la quantità di copie che intende acquistare.</p> <p>6. Dopo aver scelto la quantità, preme sul bottone adiacente “Aggiungi al carrello” che aggiunge il gioco, nella quantità scelta, al carrello e porta Bob nella pagina del carrello.</p> <p>7. Bob in questa pagina vede l’articolo da lui scelto, World of Warcraft Legion, in quantità 2 con il prezzo 100€ ed è presente anche l’importo totale equivalente a 100€ in quanto vi è solo quell’articolo ed è presente il pulsante “Procedi al Checkout”</p> <p>8. Bob soddisfatto dei suoi articoli decide di procedere all’acquisto premendo sul bottone “Procedi al Checkout”.</p> <p>9. A Bob viene quindi mostrata la pagina di login dove vi è un form per l’accesso se si è già registrati e un link per effettuare la registrazione</p> <p>10. Non avendo un account, Bob clicca sul link per la registrazione.</p> <p>11. Bob viene rimandato alla pagina di registrazione in cui vi è un form da compilare con i suoi dati (Nome, Cognome, Email, Password, Conferma Password, Via, Civico, Cap, Comune e una checkbox per accettare le condizioni) e un pulsante per confermare “Conferma registrazione”.</p> <p>12. Bob inserisce nella casella nome “Bob”, cognome “Bobbins”, email bob88@gmail.com, password “bobpersempre88.”, conferma password “bobpersempre88.”, via “Via magica”, civico “88”, cap “78416”, comune “Milano” e spunta la casella delle condizioni</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>13. Compilato il form, Bob clicca sul pulsante “Conferma registrazione” e viene reindirizzato alla pagina di riepilogo dei dati dell’ordine in cui vi è l’indirizzo immesso in fase di registrazione (Via magica, 88, 78416, Milano), un form per i dati del pagamento (Numero carta, data scadenza, cvc e titolare) e gli articoli che si intende acquistare ovvero “World of Warcraft Legion” con la relativa quantità, ovvero 2, e il prezzo di 100€.</p> <p>14. Bob controlla i dati dell’indirizzo, inserisce i dati della sua carta di credito immettendo per il numero carta 5555 5555 5555 5555, per la data di scadenza 01/2018, per il cvc 545 e per il titolare Bob Bobbins. Infine controlla gli articoli per verificare se vi è tutto quello che intende acquistare.</p> <p>15. A questo punto Bob preme sul pulsante “Inoltra ordine” e, se tutto è corretto, viene rimandato alla sua pagina personale in cui sono presenti i suoi dati personali e lo storico degli ordini.</p> |
|--|--|

| | |
|----------------------------|---|
| Nome scenario | <i>Acquisto registrato</i> |
| Attori partecipanti | <u>Kevin: utente store</u> |
| Flusso degli eventi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kevin apre il portale web W3Play con l’intenzione di acquistare una Playstation 4. 2. Una volta completato il caricamento della homepage decide di loggare nel suo account e allora clicca sul link in alto a destra con la dicitura “Login”. 3. A questo punto Kevin viene rimandato alla pagina di Login che contiene un form che chiede email e password, inserisce “kev1n96@gmail.com” per l'email e “KevLev9988” come password e preme sul pulsante “Login” per inviare il form. 4. Le credenziali di Kevin vengono riconosciute e viene rimandato alla sua pagina personale in cui è presente il suo indirizzo per la spedizione, ovvero Via Kennedy 5, 55555 Roma (RM), i dati della sua carta di credito 5555 7777 7777 8888 che scade il 2020-05, e infine lo storico dei suoi ordini che contiene solamente un elemento, il gioco Fifa 18 con l’importo di 69.99€, ID Ordine 17 e data 30-09-2017, in quanto Kevin ha effettuato solo quest’acquisto sul sito. 5. Kevin a questo punto procede alla ricerca della console, scrivendo della barra di ricerca che si trova in alto al centro, la stringa “Playstation 4” e preme invio. 6. Gli viene mostrata una lista che contiene due articoli: <ul style="list-style-type: none"> - Playstation 4 500GB Black |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Playstation 4 500GB Bundle con gioco Fifa 18 <p>La lista è ordinata alfabeticamente e mostra tutti gli articoli contenenti la sequenza esatta di parole “Playstation 4”, in cui è presente anche la console che interessa a Kevin.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Kevin clicca sul titolo dell’articolo che gli interessa “Playstation 4 500GB Black” e viene rimandato alla pagina specifica sulla console. 8. Nella pagina della Playstation 4 500GB Black Kevin attraverso una casella di testo riportante la label “Quantità” inserisce 1, ovvero la quantità di console che intende acquistare. 9. Dopo aver scelto la quantità, preme sul bottone adiacente “Aggiungi al carrello” che aggiunge la console, nella quantità scelta, al carrello e porta Kevin nella pagina del carrello. 10. Kevin in questa pagina vede la console che ha scelto prima, ovvero la Playstation 4 500GB Black, in quantità 1 con il prezzo 249,99€ ed è presente anche l’importo totale del carrello equivalente a 249,99€ in quanto vi è solo quell’articolo ed inoltre è presente il pulsante “Procedi al Checkout”. 11. Kevin non ha più nulla da acquistare e quindi decide di procedere all’acquisto premendo sul bottone “Procedi al Checkout”. 12. Viene quindi rimandato alla pagina di checkout dove vi è indicato l’indirizzo di spedizione, Via Kennedy 5, 55555 Roma (RM), la possibilità di scegliere un metodo di pagamento fra la carta di credito che ha già registrato, 5555 7777 7777 8888, o di inserirne una nuova ed infine un riepilogo degli articoli dell’ordine che contiene solo una Playstation 4. 13. Kevin quindi controlla l’esattezza dell’indirizzo, sceglie la carta che ha già registrato, controlla gli articoli che sta ordinando e, siccome gli sembra tutto corretto, decide di procedere all’acquisto premendo sul pulsante “Inoltra ordine”. 14. Viene rimandato alla sua pagina personale in cui sono presenti i suoi dati personali e lo storico degli ordini in cui è presente anche quello appena effettuato. |
|--|--|

| | |
|----------------------|---|
| Nome scenario | <i>Utente back-office aggiunge videogioco</i> |
|----------------------|---|

| | |
|----------------------------|---|
| Attori partecipanti | <u>Marco: utente back-office</u> |
| Flusso degli eventi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Marco apre il portale web W3Play in quanto in magazzino sono arrivate 50 copie di un nuovo videogioco chiamato “The Evil Within 2” e intende aggiungerlo al catalogo. 2. Appena caricata la homepage Marco clicca sul link in alto a destra che riporta la dicitura “Login”. 3. Viene quindi rimandato alla pagina di login in cui gli vengono chieste email e password per identificarsi. Marco inserisce “marcos95@gmail.com” come email e “magic123456” come password e preme sul pulsante “Login”. 4. Le credenziali di Marco vengono riconosciute e quindi viene reindirizzato alla sua pagina personale dove vi è il pulsante “Aggiungi prodotto”. 5. Marco preme il pulsante e si apre un form con i campi nome, produttore, piattaforma, genere, descrizione, immagine, prezzo, disponibilità, data di uscita e link video. 6. Marco inserisce nei campi rispettivamente: “The Evil within 2”, “Bethesda Software”, “PS4”, “Survival Horror”, “Gioco di paura”, per l’immagine clicca sul tasto sfoglia e gli si apre una finestra con un file picker dove può selezionare l’immagine dal suo pc, sceglie quindi l’immagine che ha sul desktop theevilwithin2ps4.jpg e clicca sul pulsante carica e continua l’inserimento dei dati, “69.99”, “50”, “2017-10-20” e infine per il link video “https://youtu.be/embed/u3hnS3T6WVU”. 7. A questo punto, dopo aver controllato la correttezza dei dati preme sul pulsante “Aggiungi”. Il form quindi scompare e al fianco del pulsante “Aggiungi prodotto” appare un messaggio “Prodotto aggiunto con successo!”. |

| | |
|----------------------|---|
| Nome scenario | <i>Utente visualizza storico ordini</i> |
|----------------------|---|

| | |
|----------------------------|---|
| Attori partecipanti | <i>Kevin: Utente store</i> |
| Flusso degli eventi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kevin apre il portale web di W3Play per controllare quando ha acquistato il gioco Fifa 18. 2. Dopo che la homepage si è caricata, Kevin si sposta con il cursore in alto a destra e clicca sul link “Login”. 3. Viene quindi rimandato alla pagina di login dove vi è un form che chiede email e password per autenticarsi. Kevin compila il form inserendo come email “kevln96@gmail.com” e come password “KevLev8899” e preme su pulsante “Login”. 4. Le credenziali di Kevin vengono riconosciute e viene rimandato alla sua pagina personale in cui è presente il suo indirizzo per la spedizione, ovvero Via Kennedy 5, 55555 Roma (RM), i dati della sua carta di credito 5555 7777 7777 8888 che scade il 2020-05, e infine lo storico dei suoi ordini che contiene due elementi, il gioco Fifa 18 con l’importo di 69.99€, ID Ordine 17 e data 30-09-2017 e una Playstation 4 500GB Black con importo 249.99€, ID Ordine 145 e data 14-10-2017. |

| | |
|----------------------------|--|
| Nome scenario | <i>Autenticazione utente con successo</i> |
| Attori partecipanti | <i>Alice: Utente registrato</i> |
| Flusso degli eventi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Alice accede al portale web W3Play per loggarsi. 2. Caricarsi la homepage, Alice clicca sul collegamento in alto a destra con la label “Login”. 3. Viene reindirizzata alla pagina di login dove è presente un form che richiede email e password 4. Alice digita nel campo email “Alicetta99@gmail.com” e nel campo password “Alicetta8712” e preme sul pulsante “Login”. 5. Le credenziali di Alice vengono esaminate dal sistema. 6. Le credenziali vengono riconosciute dal sistema e Alice viene reindirizzata alla pagina personale. |

| | |
|----------------------------|--|
| Nome scenario | <i>Autenticazione utente con errore</i> |
| Attori partecipanti | <i>Alice: Utente registrato</i> |
| Flusso degli eventi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Alice accede al portale web W3Play per loggarsi. 2. Caricarsi la homepage, Alice clicca sul collegamento in alto a destra con la label “Login”. 3. Viene reindirizzata alla pagina di login dove è presente un form che richiede email e password |

| | |
|--|---|
| | <p>4. Alice digita nel campo email “Alicetta99@gmail.com” e nel campo password “Alicetta872” e preme sul pulsante “Login”.</p> <p>5. Le credenziali di Alice vengono esaminate dal sistema.</p> <p>6. Le credenziali non vengono riconosciute dal sistema e appare un messaggio sulla pagina “Email o password errata”.</p> |
|--|---|

| | |
|----------------------------|--|
| Nome scenario | <i>Modifica password</i> |
| Attori partecipanti | <u>Alice: Utente registrato</u> |
| Flusso degli eventi | <p>1. Alice accede al portale web W3Play per cambiare la sua password.</p> <p>2. Caricarsi la homepage, Alice clicca sul collegamento in alto a destra con la label “Login”.</p> <p>3. Viene reindirizzata alla pagina di login dove è presente un form che richiede email e password</p> <p>4. Alice digita nel campo email “Alicetta99@gmail.com” e nel campo password “Alicetta8712” e preme sul pulsante “Login”.</p> <p>5. Le credenziali di Alice vengono esaminate dal sistema.</p> <p>6. Le credenziali vengono riconosciute dal sistema e Alice viene reindirizzata alla pagina personale.</p> <p>7. Ad Alice viene presentato un riepilogo dei suoi dati, in particolare: nome (Alice), cognome (Rossi), email (Alicetta99@gmail.com), un’icona per la modifica della password, il suo indirizzo per le spedizioni (Via benedetta 85, 25400 Salerno) e la sua carta di credito (0000 3333 5555 1111 con scadenza il 2021/12).</p> <p>8. Alice quindi clicca sull’icona di modifica della password e le si apre un form a popup che le chiede di inserire la vecchia password e due volte quella nuova.</p> <p>9. Alice inserisce la sua vecchia password “Alicetta8712”, due volte quella nuova “gattino999” e poi invia il form cliccando sul pulsante “Aggiorna”.</p> <p>10. Il form si chiude e un messaggio al fianco del campo password avvisa Alice che la modifica è avvenuta con successo.</p> |

| | |
|----------------------------|---------------------------------|
| Nome scenario | <i>Modifica indirizzo</i> |
| Attori partecipanti | <u>Alice: Utente registrato</u> |

| | |
|----------------------------|---|
| Flusso degli eventi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Alice accede al portale web W3Play per cambiare la sua password. 2. Caricarsi la homepage, Alice clicca sul collegamento in alto a destra con la label “Login”. 3. Viene reindirizzata alla pagina di login dove è presente un form che richiede email e password. 4. Alice digita nel campo email Alicetta99@gmail.com e nel campo password “Alicetta8712” e preme sul pulsante “Login”. 5. Le credenziali di Alice vengono esaminate dal sistema. 6. Le credenziali vengono riconosciute dal sistema e Alice viene reindirizzata alla pagina personale. 7. Ad Alice viene presentato un riepilogo dei suoi dati, in particolare: nome (Alice), cognome (Rossi), email (Alicetta99@gmail.com), un’icona per la modifica della password, il suo indirizzo per le spedizioni (Via benedetta 85, 25400 Salerno) e la sua carta di credito (0000 3333 5555 1111 con scadenza il 2021/12). 8. Alice quindi clicca sull’icona di modifica dell’indirizzo e le si apre un form a popup che le chiede di inserire: via, civico, C.A.P. e città. 9. Alice inserisce la via “Via A. Einstein”, il civico “20”, il C.A.P. “84752”, la città “Roma” e poi invia il form cliccando sul pulsante “Aggiorna”. 10. Il form si chiude e un messaggio al fianco del campo password avvisa Alice che la modifica è avvenuta con successo. |
|----------------------------|---|

| | |
|----------------------------|--|
| Nome scenario | <i>Utente annulla ordine</i> |
| Attori partecipanti | <u>Alice: Utente store</u> |
| Flusso degli eventi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Alice accede al portale web W3Play per annullare il suo ultimo ordine, effettuato dieci minuti prima. 2. Caricarsi la homepage, Alice clicca sul collegamento in alto a destra con la label “Login”. 3. Viene reindirizzata alla pagina di login dove è presente un form che richiede email e password. 4. Alice digita nel campo email Alicetta99@gmail.com e nel campo password “Alicetta8712” e preme sul pulsante “Login”. 5. Le credenziali di Alice vengono esaminate dal sistema. 6. Le credenziali vengono riconosciute dal sistema e Alice viene reindirizzata alla pagina personale. 7. Ad Alice viene presentato un riepilogo dei suoi dati, in particolare: nome (Alice), cognome (Rossi), email (Alicetta99@gmail.com), un’icona per la modifica della password, il suo indirizzo per le |

| | |
|--|--|
| | <p>spedizioni (Via benedetta 85, 25400 Salerno), la sua carta di credito (0000 3333 5555 1111 con scadenza il 2021/12) e il suo storico degli ordini che riporta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un ordine effettuato il 10/09/2017 con ID 54, contenente una copia del gioco “Uncharted L’eredità perduta”, dall’importo totale di 49.99€. - Il suo ultimo ordine, effettuato dieci minuti fa con ID 124, contenente una copia del gioco “Fifa 18”, dall’importo totale di 69.99€. <p>Per l’ultimo ordine è presente anche un tasto “Annulla ordine” siccome è possibile annullare un ordine entro 24 ore dal suo inoltro</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Alice quindi clicca sul pulsante “Annulla ordine” e le appare un popup che le chiede “Sei davvero sicuro di voler annullare il tuo ordine?” con le opzioni “Annulla” e “Continua”. 9. Alice preme sul pulsante “Continua” e il testo del messaggio popup cambia riportando “Il tuo ordine è stato annullato”. |
|--|--|

| | |
|----------------------------|--|
| Nome scenario | <i>Utente inserisce nuova carta di credito</i> |
| Attori partecipanti | <u>Alice: Utente store</u> |
| Flusso degli eventi | <ol style="list-style-type: none"> 10. Alice accede al portale web W3Play per aggiungere la sua nuova carta di credito al suo account. 11. Caricatasi la homepage, Alice clicca sul collegamento in alto a destra con la label “Login”. 12. Viene reindirizzata alla pagina di login dove è presente un form che richiede e-mail e password. 13. Alice digita nel campo e-mail Alicetta99@gmail.com e nel campo password “Alicetta8712” e preme sul pulsante “Login”. 14. Le credenziali di Alice vengono esaminate dal sistema. 15. Le credenziali vengono riconosciute dal sistema e Alice viene reindirizzata alla pagina personale. 16. Ad Alice viene presentato un riepilogo dei suoi dati, in particolare: nome (Alice), cognome (Rossi), email (Alicetta99@gmail.com), un’icona per la modifica della password, il suo indirizzo per le spedizioni (Via benedetta 85, 25400 Salerno), la sua carta di credito vecchia (0000 3333 5555 1111 con scadenza il 2021-12-20) e il suo storico degli ordini che riporta: <ul style="list-style-type: none"> - Un ordine effettuato il 10/09/2017 con ID 54, contenente una copia del gioco “Uncharted L’eredità perduta”, dall’importo totale di 49.99€. |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Il suo ultimo ordine, effettuato dieci minuti fa con ID 124, contenente una copia del gioco “Fifa 18”, dall’importo totale di 69.99€. <p>17. Alice quindi clicca sul pulsante “Aggiungi Carta” e le viene mostrato un form a popup che le chiede diversi dati, in particolare: numero della carta di credito, titolare, data di scadenza e C.C.V.</p> <p>18. Alice allora riempie il form inserendo rispettivamente nei campi: “8888 2222 1111 4444”, “Alice Rossi”, “2025-10-5”, “855” e lo invia.</p> <p>19. Il form si chiude e Alice, fra le sue carte, vede anche quella appena inserita.</p> |
|--|--|

| | |
|----------------------------|--|
| Nome scenario | <i>Utente elimina carta di credito</i> |
| Attori partecipanti | <u>Kevin: Utente store</u> |
| Flusso degli eventi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kevin accede al portale web W3Play per eliminare la sua vecchia carta di credito dal suo account. 2. Caricatasi la homepage, Kevin clicca sul collegamento in alto a destra con la label “Login”. 3. Viene reindirizzato alla pagina di login dove è presente un form che richiede e-mail e password. 4. Kevin digita nel campo e-mail “kev1n96@gmail.com” e nel campo password “KevLev9988” e preme sul pulsante “Login”. 5. Le credenziali di Kevin vengono esaminate dal sistema. 6. Le credenziali vengono riconosciute dal sistema e Kevin viene reindirizzato alla pagina personale. 7. A Kevin viene presentato un riepilogo dei suoi dati, in particolare: nome (Kevin), cognome (Palmieri), email (kev1n96@gmail.com), un’icona per la modifica della password, il suo indirizzo per le spedizioni (Via Kennedy 5, 55555 Roma), i dati della sua vecchia carta di credito (5555 7777 7777 8888 che scade il 2020-05-04), e infine lo storico dei suoi ordini che contiene solamente un elemento, il gioco Fifa 18 con l’importo di 69.99€, ID Ordine 17 e data 30-09-2017, in quanto Kevin ha effettuato solo quest’acquisto sul sito. 8. Kevin quindi clicca sull’icona a forma di X vicino alla sua vecchia carta di credito e gli viene mostrato un form a popup che gli chiede se è sicuro di voler rimuovere la carta dal suo account. 9. Kevin preme sul pulsante “Rimuovi”, il form si chiude e fra le sue carte nota che la vecchia non appare più, quindi è stata rimossa con successo. |

| | |
|----------------------------|---|
| Nome scenario | <i>Utente back-office modifica prodotto</i> |
| Attori partecipanti | <i>Marco: utente back-office</i> |
| Flusso degli eventi | <p>1. Marco accede al portale web W3Play per mettere in offerta il gioco “Metro Last Light” per PS3,</p> <p>2. abbassando il prezzo da 49.90€ a 29.90€.</p> <p>3. Caricatasi la homepage, Marco clicca sul collegamento in alto a destra con la label “Login”.</p> <p>4. Viene reindirizzato alla pagina di login dove è presente un form che richiede email e password.</p> <p>5. Marco digita nel campo email “marcos95@gmail.com” e nel campo password “magic123456” e preme sul pulsante “Login”.</p> <p>6. Le credenziali di Marco vengono esaminate dal sistema.</p> <p>7. Le credenziali vengono riconosciute dal sistema e Marco viene reindirizzato alla pagina personale.</p> <p>8. A Marco viene presentato un riepilogo dei suoi dati, in particolare: email (marcos95@gmail.com), un’icona per la modifica della password, un pulsante “Aggiungi prodotto” e uno “Logout”.</p> <p>9. Marco quindi digita “Metro Last Light” nella barra di ricerca posta in alto e preme invio.</p> <p>10. Gli appaiono due titoli:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Metro Last Light PS3 - Metro Last Light Xbox 360 <p>La lista è ordinata alfabeticamente e mostra tutti i titoli contenenti la sequenza esatta di parole “Metro Last Light”, in cui è presente anche il titolo di cui Marco intende abbassare il prezzo.</p> <p>11. Marco clicca quindi sul titolo “Metro Last Light PS3” e viene reindirizzato alla pagina del prodotto.</p> <p>12. Nella pagina di Metro Last Light sono contenute diverse informazioni come il titolo del gioco (Metro Last Light), la copertina (una immagine), il prezzo (49.90€), il genere (FPS), il produttore (4A Games), la data di uscita (2013-08-22), una breve descrizione del gioco e due pulsanti, “Modifica prodotto” e “Rimuovi prodotto”.</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>13. Marco intende abbassare il prezzo del gioco, quindi clicca su “Modifica prodotto” e gli viene mostrato un form a popup.</p> <p>14. Il form risulta già compilato con i dati del gioco e presenta diversi campi come nome del prodotto, produttore, piattaforma, genere, descrizione, immagine, prezzo, disponibilità, data di uscita e link video.</p> <p>15. Marco allora modifica il valore nel campo “Prezzo”, aggiornandolo da 49.90 a 29.90 e preme sul pulsante “Aggiorna” che invia il form.</p> <p>16. Il form si chiude e appare un messaggio vicino ai dati del prodotto che riporta “Prodotto modificato con successo!” e, infatti, il prezzo è passato da 49.90 € a 29.90€.</p> |
|--|--|

| | |
|----------------------------|---|
| Nome scenario | <i>Utente back-office rimuove prodotto</i> |
| Attori partecipanti | <i>Marco: utente back-office</i> |
| Flusso degli eventi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Marco accede al portale web W3Play per rimuovere il gioco “Uncharted L’eredità perduta” dal catalogo. 2. Caricarsi la homepage, Marco clicca sul collegamento in alto a destra con la label “Login”. 3. Viene reindirizzato alla pagina di login dove è presente un form che richiede email e password. 4. Marco digita nel campo email “marcos95@gmail.com” e nel campo password “magic123456” e preme sul pulsante “Login”. 5. Le credenziali di Marco vengono esaminate dal sistema. 6. Le credenziali vengono riconosciute dal sistema e Marco viene reindirizzato alla pagina personale. 7. A Marco viene presentato un riepilogo dei suoi dati, in particolare: email (marcos95@gmail.com), un’icona per la modifica della password, un pulsante “Aggiungi prodotto” e uno “Logout”. 8. Marco quindi digita “Uncharted L’eredità perduta” nella barra di ricerca posta in alto e preme invio. 9. Gli appare solo “PS4 Uncharted L’eredità perduta”. 10. Marco clicca quindi sul titolo “PS4 Uncharted L’eredità perduta” e viene reindirizzato alla pagina del prodotto. 11. Nella pagina di Uncharted L’eredità perduta sono contenute diverse informazioni come il titolo del gioco (Uncharted L’eredità perduta), la copertina (una immagine), il prezzo (39.90€), il |

| | |
|--|---|
| | <p>genere (Action/Adventure), il produttore (Bend Studios), la data di uscita (2017-08-10), una breve descrizione del gioco e due pulsanti, “Modifica prodotto” e “Rimuovi prodotto”.</p> <p>12. Marco intende rimuovere il prodotto dal catalogo, quindi clicca su “Rimuovi prodotto” e gli viene mostrato un form a popup.</p> <p>13. Il form recita “Sei davvero sicuro di voler eliminare il prodotto dal catalogo?” ed alla fine presenta due pulsanti, “Rimuovi” e “Annulla”.</p> <p>14. Marco preme su “Rimuovi” e viene reindirizzato alla sua pagina personale in cui è presente un messaggio “Prodotto rimosso con successo”.</p> |
|--|---|

| | |
|----------------------------|--|
| Nome scenario | <i>Amministratore cambia ruolo in utente registrato</i> |
| Attori partecipanti | <u><i>Ken: Utente amministratore</i></u> |
| Flusso degli eventi | <ol style="list-style-type: none"> Ken accede al portale web W3Play per cambiare ruolo. Caricatasi la homepage, Ken clicca sul collegamento in alto a destra con la label “Login”. Viene reindirizzato alla pagina di login dove è presente un form che richiede email e password. Kevin digita nel campo email “ken96@gmail.com” e nel campo password “KenNew98” e preme sul pulsante “Login”. Le credenziali di Ken vengono esaminate dal sistema. Le credenziali vengono riconosciute dal sistema e Ken viene reindirizzato alla pagina personale. A Ken viene presentato un riepilogo dei suoi dati, in particolare: email (ken96@gmail.com), un’icona per la modifica della password, un pulsante “Aggiungi prodotto”, un pulsante “Cambia Ruolo” e uno “Logout”. Ken clicca sul pulsante “Cambia Ruolo” e gli si apre un popup che gli mostra i ruoli disponibili. Ken sceglie quindi “Utente” come ruolo e conferma la sua scelta cliccando sul pulsante “Cambia”. Viene reindirizzato alla sua pagina personale, come utente registrato. |

5. Use Case

WP_RF_0 Gestione Autenticazione

| Nome caso d'uso | UC_0.1 - Login | | | | | | | |
|---|--|--------|---------|---|--|--|---|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente Registrato</i> | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'<i>Utente</i> compila il form specificando la sua email e la password e lo invia.</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Il sistema esegue il controllo delle credenziali e reindirizza l'utente alla sua pagina personale.</td> </tr> </tbody> </table> | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> compila il form specificando la sua email e la password e lo invia. | | | 2. Il sistema esegue il controllo delle credenziali e reindirizza l'utente alla sua pagina personale. | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> compila il form specificando la sua email e la password e lo invia. | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema esegue il controllo delle credenziali e reindirizza l'utente alla sua pagina personale. | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente registrato</i> si trova nella pagina di login di W3Play. | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente registrato</i> viene riconosciuto e viene reindirizzato alla sua pagina personale | | | | | | | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> Al passo 4, se il sistema non riconosce le credenziali si passa allo UC_0.5 Dati non validi. | | | | | | | |

| Nome caso d'uso | UC_0.2 - Logout | | | | | | | |
|--|---|--------|---------|--|--|--|---|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente registrato</i> | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'<i>Utente</i> clicca sul bottone "Logout".</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. W3Play risponde facendo il logout e reindirizza l'utente alla pagina Homepage.</td> </tr> </tbody> </table> | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Logout". | | | 2. W3Play risponde facendo il logout e reindirizza l'utente alla pagina Homepage. | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Logout". | | | | | | | | |
| | 2. W3Play risponde facendo il logout e reindirizza l'utente alla pagina Homepage. | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente registrato</i> è loggato su W3Play. L' <i>Utente registrato</i> si trova sulla sua pagina personale. | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente registrato</i> ha eseguito il Logout. | | | | | | | |
| Eccezioni | | | | | | | | |

| Nome caso d'uso | UC_0.3 - Registrazione | | | | | | | | | | | |
|--|---|--|--------|---------|--|--|--|---|--|---|--|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente guest</i> | | | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> 1. L' <i>Utente</i> inserisce i seguenti dati: <ul style="list-style-type: none"> • Nome • Cognome • Email • Password • Ripeti password • Via • Civico • CAP • Città Clicca sulla checkbox "Accetto le condizioni" </td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema controlla i dati inseriti, se corretti mostra il bottone "Registrati"</td></tr> <tr> <td></td><td>3. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Registrati"</td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il sistema accetta la registrazione</td></tr> </tbody> </table> | | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> inserisce i seguenti dati: <ul style="list-style-type: none"> • Nome • Cognome • Email • Password • Ripeti password • Via • Civico • CAP • Città Clicca sulla checkbox "Accetto le condizioni" | | | 2. Il sistema controlla i dati inseriti, se corretti mostra il bottone "Registrati" | | 3. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Registrati" | | 4. Il sistema accetta la registrazione |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> inserisce i seguenti dati: <ul style="list-style-type: none"> • Nome • Cognome • Email • Password • Ripeti password • Via • Civico • CAP • Città Clicca sulla checkbox "Accetto le condizioni" | | | | | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema controlla i dati inseriti, se corretti mostra il bottone "Registrati" | | | | | | | | | | | |
| | 3. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Registrati" | | | | | | | | | | | |
| | 4. Il sistema accetta la registrazione | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> • L' <i>Utente guest</i> si trova nella pagina di Login di W3Play | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> • L' <i>Utente guest</i> è registrato su W3Play | | | | | | | | | | | |
| Eccezioni | Al passo 4, il sistema potrebbe trovare degli errori nei campi inseriti (simboli non consentiti, formato e-mail non valido...), in questo caso si procede con UC_0.5 Dati non validi | | | | | | | | | | | |

| Nome caso d'uso | UC_0.4 - Recupero Password | | | | | | | |
|--|--|--------|---------|--|--|--|---|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente registrato</i> | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> inserisce la sua email e clicca sul bottone "Conferma"</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Il sistema controlla se l'email è associata ad un account e, in caso positivo, invia l'email di recupero password.</td> </tr> </tbody> </table> | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> inserisce la sua email e clicca sul bottone "Conferma" | | | 2. Il sistema controlla se l'email è associata ad un account e, in caso positivo, invia l'email di recupero password. | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> inserisce la sua email e clicca sul bottone "Conferma" | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema controlla se l'email è associata ad un account e, in caso positivo, invia l'email di recupero password. | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente registrato</i> non ricorda la password. L'<i>Utente registrato</i> si trova sulla pagina di Recupera Password. | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente registrato</i> può reinserire i dati | | | | | | | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> Al passo 4 il sistema potrebbe non trovare corrispondenza fra l'email inserita e quelle presenti nel database, in questo caso si procede con UC_0.5 Dati non validi | | | | | | | |

| Nome caso d'uso | UC_0.5 - Dati non validi | | | | | | | |
|---|--|--------|---------|---|--|--|---|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente</i> | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'<i>Utente</i> legge il messaggio d'errore</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Il sistema permette di reinserire i dati</td> </tr> </tbody> </table> | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> legge il messaggio d'errore | | | 2. Il sistema permette di reinserire i dati | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> legge il messaggio d'errore | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema permette di reinserire i dati | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> Il sistema non ha trovato una corrispondenza con i dati inseriti dall'utente e mostra un messaggio d'errore | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente</i> può reinserire i dati | | | | | | | |

WP_RF_1 Gestione Account Utente

| | | |
|-----------------------------|---|--|
| Nome caso d'uso | UC_1.1 - Visualizza Informazioni Personali | |
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente registrato</i> | |
| Flusso degli eventi | ATTORE | SISTEMA |
| | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul link "Il mio profilo" | |
| | | 2. Il sistema reindirizza l'utente sulla sua pagina personale |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente registrato</i> è loggato su W3Play. | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente registrato</i> visualizza le informazioni personali relative al suo account | |
| Eccezioni | | |

| Nome caso d'uso | UC_1.2 - Modifica Informazioni Personali | | | | | | | | | | | |
|--|--|--------|---------|---|--|--|--|--|--|--|----------------------------------|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente registrato</i> | | | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sui campi che vuole modificare</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema mostra un form per modificare i dati, un bottone per confermare e uno per annullare l'operazione</td></tr> <tr> <td>3. L' <i>Utente</i> inserisce i dati e clicca sul bottone "Aggiorna"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il sistema salve le modifiche</td></tr> </tbody> </table> | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sui campi che vuole modificare | | | 2. Il sistema mostra un form per modificare i dati, un bottone per confermare e uno per annullare l'operazione | 3. L' <i>Utente</i> inserisce i dati e clicca sul bottone "Aggiorna" | | | 4. Il sistema salve le modifiche | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sui campi che vuole modificare | | | | | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema mostra un form per modificare i dati, un bottone per confermare e uno per annullare l'operazione | | | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> inserisce i dati e clicca sul bottone "Aggiorna" | | | | | | | | | | | | |
| | 4. Il sistema salve le modifiche | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente registrato</i> è loggato su W3Play. L' <i>Utente registrato</i> è sulla pagina "Il mio profilo" | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente registrato</i> ha modificato i dati | | | | | | | | | | | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> Al passo 3, l'utente può decidere di annullare l'operazione ed in questo caso di procede con UC_1.4 Annulla Operazione | | | | | | | | | | | |

UC 1.2 ha l'include di UC 1.1

| Nome caso d'uso | UC_1.3 - Elimina Account | | | | | | | | | | | |
|---|---|--------|---------|--|--|--|---|---|--|--|--|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente registrato</i> | | | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Elimina account"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema chiede conferma per l'eliminazione dell'account</td></tr> <tr> <td>3. L' <i>Utente</i> conferma la scelta premendo sul bottone "Elimina"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il sistema elimina l'account dell'utente e lo reindirizza sulla homepage.</td></tr> </tbody> </table> | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Elimina account" | | | 2. Il sistema chiede conferma per l'eliminazione dell'account | 3. L' <i>Utente</i> conferma la scelta premendo sul bottone "Elimina" | | | 4. Il sistema elimina l'account dell'utente e lo reindirizza sulla homepage. | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Elimina account" | | | | | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema chiede conferma per l'eliminazione dell'account | | | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> conferma la scelta premendo sul bottone "Elimina" | | | | | | | | | | | | |
| | 4. Il sistema elimina l'account dell'utente e lo reindirizza sulla homepage. | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente registrato</i> è loggato su W3Play. L'<i>Utente registrato</i> è sulla pagina "Il mio profilo" | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente registrato</i> ha eliminato il proprio account e viene reindirizzato sulla homepage. | | | | | | | | | | | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> Al passo 3, l'utente può decidere di annullare l'operazione ed in questo caso di procede con UC_1.4 Annulla Operazione | | | | | | | | | | | |

| Nome caso d'uso | UC_1.4 – Annulla Operazione | | | | | | | |
|---|---|--------|---------|---|--|--|---|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente</i> | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sul pulsante "Annulla"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema annulla l'operazione e mostra la finestra precedente.</td></tr> </tbody> </table> | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul pulsante "Annulla" | | | 2. Il sistema annulla l'operazione e mostra la finestra precedente. | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul pulsante "Annulla" | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema annulla l'operazione e mostra la finestra precedente. | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente</i> vuole annullare l'operazione | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente</i> ha annullato l'operazione e si trova nella schermata precedente. | | | | | | | |
| Eccezioni | | | | | | | | |

| Nome caso d'uso | UC_1.5 – Cambia Ruolo | | | | | | | | | | | |
|---|---|--------|---------|---|--|--|--|---|--|--|--|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente amministratore</i> | | | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Cambia Ruolo"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema mostra i ruoli disponibili</td></tr> <tr> <td>3. L' <i>Utente</i> seleziona il ruolo e conferma premendo "Cambia"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il sistema effettua l'operazione e reindirizza l'utente alla pagina personale</td></tr> </tbody> </table> | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Cambia Ruolo" | | | 2. Il sistema mostra i ruoli disponibili | 3. L' <i>Utente</i> seleziona il ruolo e conferma premendo "Cambia" | | | 4. Il sistema effettua l'operazione e reindirizza l'utente alla pagina personale | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Cambia Ruolo" | | | | | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema mostra i ruoli disponibili | | | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> seleziona il ruolo e conferma premendo "Cambia" | | | | | | | | | | | | |
| | 4. Il sistema effettua l'operazione e reindirizza l'utente alla pagina personale | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente amministratore</i> è loggato su W3Play. L'<i>Utente amministratore</i> è sulla pagina "Il mio profilo" L'<i>Utente amministratore</i> ha assegnati più ruoli nel sistema. | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente amministratore</i> viene reindirizzato alla sua pagina personale come <i>Utente Store</i>. | | | | | | | | | | | |
| Eccezioni | | | | | | | | | | | | |

WP_RF_2 Gestione Metodi Pagamento

| Nome caso d'uso | UC_2.1 – Aggiungi Carta di Credito | | | | | | | | | | | |
|---|--|--------|---------|---|--|--|--|---|--|--|---|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente store</i> | | | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Aggiungi carta"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema mostra un form che richiede i dati della carta, un pulsante per confermare e uno per annullare l'operazione.</td></tr> <tr> <td>3. L' <i>Utente</i> inserisce i seguenti dati: • Numero carta • Titolare • Data di scadenza • C.V.V. / C.V.C. Poi preme sul pulsante conferma.</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il sistema controlla i dati e inserisce la carta nel database associandola all'utente.</td></tr> </tbody> </table> | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Aggiungi carta" | | | 2. Il sistema mostra un form che richiede i dati della carta, un pulsante per confermare e uno per annullare l'operazione. | 3. L' <i>Utente</i> inserisce i seguenti dati: • Numero carta • Titolare • Data di scadenza • C.V.V. / C.V.C. Poi preme sul pulsante conferma. | | | 4. Il sistema controlla i dati e inserisce la carta nel database associandola all'utente. | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Aggiungi carta" | | | | | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema mostra un form che richiede i dati della carta, un pulsante per confermare e uno per annullare l'operazione. | | | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> inserisce i seguenti dati: • Numero carta • Titolare • Data di scadenza • C.V.V. / C.V.C. Poi preme sul pulsante conferma. | | | | | | | | | | | | |
| | 4. Il sistema controlla i dati e inserisce la carta nel database associandola all'utente. | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente store</i> è loggato su W3Play. L'<i>Utente store</i> è sulla pagina "Il mio profilo" | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente store</i> ha aggiunto la carta di credito | | | | | | | | | | | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> Al passo 3, l'utente può anche premere il pulsante "Annulla" che rimanda al caso d'uso UC_1.4 Al passo 4, il sistema controlla i dati inseriti, se trova degli errori si procederà con UC_0.5 Dati non validi | | | | | | | | | | | |

| Nome caso d'uso | UC_2.2 – Rimuovi Carta di Credito | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--------|---------|--|--|--|--|--|--|--|---|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente store</i> | | | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sull'icona a forma di X vicino alla carta di credito che intende rimuovere.</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Il sistema mostra un form per chiedere conferma dell'operazione</td> </tr> <tr> <td>3. L' <i>Utente</i> preme sul pulsante "Rimuovi"</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4. Il sistema rimuove la carta dal database e l'associa all'utente.</td> </tr> </tbody> </table> | | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sull'icona a forma di X vicino alla carta di credito che intende rimuovere. | | | 2. Il sistema mostra un form per chiedere conferma dell'operazione | 3. L' <i>Utente</i> preme sul pulsante "Rimuovi" | | | 4. Il sistema rimuove la carta dal database e l'associa all'utente. |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sull'icona a forma di X vicino alla carta di credito che intende rimuovere. | | | | | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema mostra un form per chiedere conferma dell'operazione | | | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> preme sul pulsante "Rimuovi" | | | | | | | | | | | | |
| | 4. Il sistema rimuove la carta dal database e l'associa all'utente. | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> • L'<i>Utente</i> è loggato su W3Play. • L' <i>Utente store</i> è sulla pagina "Il mio profilo" • L' <i>Utente store</i> ha almeno una carta di credito registrata | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> • L' <i>Utente store</i> ha rimosso la carta di credito | | | | | | | | | | | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> • Al passo 3, l'utente può anche premere il pulsante "Annulla" che rimanda al caso d'uso UC_1.4 | | | | | | | | | | | |

WP_RF_3 – Gestione Carrello e Ricerca

| | | |
|-----------------------------|--|---|
| Nome caso d'uso | UC_3.1 - Visualizza Carrello | |
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>utente acquirente</i> | |
| Flusso degli eventi | ATTORE | SISTEMA |
| | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul link "Carrello" | |
| | | 2. Il sistema carica il carrello dell'utente e lo reindirizza alla pagina relativa ad esso. |
| | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>utente acquirente</i> è sul sito W3Play | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>utente acquirente</i> visualizza il proprio carrello | |
| Eccezioni | | |

| | | |
|-----------------------------|--|--|
| Nome caso d'uso | UC_3.2 - Aggiunta prodotto | |
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente acquirente</i> | |
| Flusso degli eventi | ATTORE | SISTEMA |
| | 1. L' <i>Utente</i> inserisce la quantità del prodotto da aggiungere al carrello e clicca sul bottone "Aggiungi al carrello" | |
| | | 2. Il sistema aggiunge al carrello il prodotto con la quantità indicata e reindirizza alla pagina del Carrello |
| | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente acquirente</i> è sulla pagina di un prodotto | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente acquirente</i> ha aggiunto al carrello il prodotto desiderato | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> Al passo 1, l'<i>Utente acquirente</i> potrebbe inserire un numero superiore a 10, in questo caso si procede con UC_3.10 | |

| Nome caso d'uso | UC_3.3 - Rimozione Prodotto | | | | | | | |
|---|--|--|--------|---------|---|--|--|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente acquirente</i> | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Rimuovi" accanto al prodotto da rimuovere</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Il sistema rimuove il prodotto dal carrello</td> </tr> </tbody> </table> | | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Rimuovi" accanto al prodotto da rimuovere | | | 2. Il sistema rimuove il prodotto dal carrello |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Rimuovi" accanto al prodotto da rimuovere | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema rimuove il prodotto dal carrello | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente acquirente</i> è sulla pagina del proprio carrello L' <i>Utente acquirente</i> ha almeno un prodotto nel carrello. | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> Il <i>Utente acquirente</i> ha rimosso dal carrello il prodotto desiderato | | | | | | | |
| Eccezioni | | | | | | | | |

| Nome caso d'uso | UC_3.4 - Aggiunta Unità prodotto | | | | | | | |
|--|---|--|--------|---------|--|--|--|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente acquirente</i> | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "+" accanto al prodotto di cui vuole incrementare la quantità</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Il sistema incrementa la quantità del prodotto e aggiorna il totale</td> </tr> </tbody> </table> | | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "+" accanto al prodotto di cui vuole incrementare la quantità | | | 2. Il sistema incrementa la quantità del prodotto e aggiorna il totale |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "+" accanto al prodotto di cui vuole incrementare la quantità | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema incrementa la quantità del prodotto e aggiorna il totale | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>utente acquirente</i> è nel proprio carrello | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>utente acquirente</i> ha incrementato il numero del prodotto desiderato | | | | | | | |
| Eccezioni | | | | | | | | |

| | | |
|-----------------------------|---|----------------|
| Nome caso d'uso | UC_3.5 - Rimuovi Unità prodotto | |
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>utente acquirente</i> | |
| Flusso degli eventi | ATTORE | SISTEMA |
| | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "-" accanto al prodotto di cui vuole decrementare la quantità | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>utente acquirente</i> è nel proprio carrello | |
| | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>utente acquirente</i> ha incrementato il numero del prodotto desiderato | |
| Eccezioni | | |

| Nome caso d'uso | UC_3.6.1 - Procedi al checkout | | | | | | | | | | | |
|--|---|--------|---------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>utente store</i> | | | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Procedi al checkout"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema reindirizza l'Utente alla pagina di checkout mostrandogli l'indirizzo di spedizione, i metodi di pagamento di pagamento già registrati, la possibilità di inserire una nuova carta di credito, un riepilogo dell'ordine e due pulsanti, uno per inoltrare l'ordine, l'altro per annullare.</td></tr> <tr> <td>3. L' <i>Utente</i> controlla la correttezza dell'indirizzo, seleziona un metodo di pagamento già registrato in precedenza o ne inserisce un momentaneo, controlla il riepilogo dell'ordine ed infine clicca sul bottone per inoltrare l'ordine.</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il sistema avverte l'utente che l'ordine è stato effettuato con successo.</td></tr> </tbody> </table> | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Procedi al checkout" | | | 2. Il sistema reindirizza l'Utente alla pagina di checkout mostrandogli l'indirizzo di spedizione, i metodi di pagamento di pagamento già registrati, la possibilità di inserire una nuova carta di credito, un riepilogo dell'ordine e due pulsanti, uno per inoltrare l'ordine, l'altro per annullare. | 3. L' <i>Utente</i> controlla la correttezza dell'indirizzo, seleziona un metodo di pagamento già registrato in precedenza o ne inserisce un momentaneo, controlla il riepilogo dell'ordine ed infine clicca sul bottone per inoltrare l'ordine. | | | 4. Il sistema avverte l'utente che l'ordine è stato effettuato con successo. | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Procedi al checkout" | | | | | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema reindirizza l'Utente alla pagina di checkout mostrandogli l'indirizzo di spedizione, i metodi di pagamento di pagamento già registrati, la possibilità di inserire una nuova carta di credito, un riepilogo dell'ordine e due pulsanti, uno per inoltrare l'ordine, l'altro per annullare. | | | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> controlla la correttezza dell'indirizzo, seleziona un metodo di pagamento già registrato in precedenza o ne inserisce un momentaneo, controlla il riepilogo dell'ordine ed infine clicca sul bottone per inoltrare l'ordine. | | | | | | | | | | | | |
| | 4. Il sistema avverte l'utente che l'ordine è stato effettuato con successo. | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>utente</i> è loggato su W3Play. L' <i>utente store</i> è nel proprio carrello | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>utente store</i> ha effettuato l'ordine con successo. | | | | | | | | | | | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> Al passo 2, l'utente può anche premere il pulsante "Annulla" che rimanda al caso d'uso UC_1.4. | | | | | | | | | | | |

| Nome caso d'uso | UC_3.6.2 - Procedi al checkout | |
|--|--|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>utente guest</i> | |
| Flusso degli eventi | | |
| ATTORE | SISTEMA | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Procedi al checkout" | | |
| 2. Il sistema reindirizza l'utente alla pagina di autenticazione. | | |
| 3. L' <i>Utente</i> effettua la Registrazione (Si procede con UC_0.3). | | |
| 4. Il sistema reindirizza l'Utente alla pagina di checkout mostrandogli l'indirizzo di spedizione, i metodi di pagamento di pagamento già registrati, la possibilità di inserire una nuova carta di credito, un riepilogo dell'ordine e due pulsanti, uno per inoltrare l'ordine, l'altro per annullare. | | |
| 5. L' <i>Utente</i> controlla la correttezza dell'indirizzo, seleziona un metodo di pagamento già registrato in precedenza o ne inserisce un momentaneo, controlla il riepilogo dell'ordine ed infine clicca sul bottone per inoltrare l'ordine. | | |
| 6. Il sistema avverte l'utente che l'ordine è stato effettuato con successo. | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>utente guest</i> è nel proprio carrello | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>utente</i> ha effettuato l'ordine con successo. | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> Al passo 4, l'utente può anche premere il pulsante "Annulla" che rimanda al caso d'uso UC_1.4. | |

| Nome caso d'uso | UC_3.7 – Quantità prodotto non consentita | | | | | | | | | |
|---|--|--|--------|---------|--|--|--|---|---|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente acquirente</i> | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'<i>Utente</i> preme sul pulsante “Aggiungi al carrello”.</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Il sistema esamina la quantità inserita dall’utente e, siccome non è un numero compreso fra 1 e il numero di oggetti disponibili in magazzino, gli restituisce un messaggio d’errore</td> </tr> <tr> <td>3. L'<i>Utente</i> legge il messaggio d’errore e viene a conoscenza del vincolo.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> preme sul pulsante “Aggiungi al carrello”. | | | 2. Il sistema esamina la quantità inserita dall’utente e, siccome non è un numero compreso fra 1 e il numero di oggetti disponibili in magazzino, gli restituisce un messaggio d’errore | 3. L' <i>Utente</i> legge il messaggio d’errore e viene a conoscenza del vincolo. | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> preme sul pulsante “Aggiungi al carrello”. | | | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema esamina la quantità inserita dall’utente e, siccome non è un numero compreso fra 1 e il numero di oggetti disponibili in magazzino, gli restituisce un messaggio d’errore | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> legge il messaggio d’errore e viene a conoscenza del vincolo. | | | | | | | | | | |
| Condizioni d’entrata | <ul style="list-style-type: none"> L’ <i>Utente acquirente</i> ha inserito, per la quantità di prodotto che intende acquistare, una cifra non compresa fra il numero di prodotto disponibile e 1. | | | | | | | | | |
| Condizioni d’uscita | <ul style="list-style-type: none"> L’ <i>Utente acquirente</i> è stato informato del vincolo sulla quantità del prodotto. | | | | | | | | | |
| Eccezioni | | | | | | | | | | |

WP_RF_4 – Gestione Catalogo

| Nome caso d'uso | UC_4.1 - Rimuovi Prodotto | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--------|---------|---|--|--|--|--|--|--|---|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente back-office</i> | | | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Rimuovi Prodotto"</td><td></td></tr> <tr> <td>2. Il sistema chiede conferma dell'effettiva volontà di rimuovere il prodotto ponendo un form con due pulsanti, uno per confermare la rimozione del prodotto e uno per annullare l'operazione.</td><td></td></tr> <tr> <td>3. L'<i>Utente</i> clicca sul pulsante per confermare la rimozione del prodotto</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il sistema rimuove il prodotto dal catalogo e rimanda l'utente su una pagina in cui è presente il messaggio “Prodotto rimosso con successo!”</td></tr> </tbody> </table> | | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Rimuovi Prodotto" | | 2. Il sistema chiede conferma dell'effettiva volontà di rimuovere il prodotto ponendo un form con due pulsanti, uno per confermare la rimozione del prodotto e uno per annullare l'operazione. | | 3. L' <i>Utente</i> clicca sul pulsante per confermare la rimozione del prodotto | | | 4. Il sistema rimuove il prodotto dal catalogo e rimanda l'utente su una pagina in cui è presente il messaggio “Prodotto rimosso con successo!” |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Rimuovi Prodotto" | | | | | | | | | | | | |
| 2. Il sistema chiede conferma dell'effettiva volontà di rimuovere il prodotto ponendo un form con due pulsanti, uno per confermare la rimozione del prodotto e uno per annullare l'operazione. | | | | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> clicca sul pulsante per confermare la rimozione del prodotto | | | | | | | | | | | | |
| | 4. Il sistema rimuove il prodotto dal catalogo e rimanda l'utente su una pagina in cui è presente il messaggio “Prodotto rimosso con successo!” | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente back-office</i> è sulla pagina di un prodotto | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente back-office</i> ha rimosso il prodotto dal catalogo | | | | | | | | | | | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> Al passo 3, l'utente potrebbe cliccare sul pulsante “Annulla” per annullare l'operazione che rimanda al caso d'uso UC_1.4. | | | | | | | | | | | |

| Nome caso d'uso | UC_4.2 - Aggiungi Prodotto | | | | | | | | | | | |
|--|---|--------|---------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente back-office</i> | | | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATTORE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Aggiungi Prodotto"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema mostra un form dove inserire i dati del prodotto</td></tr> <tr> <td>3. L' <i>Utente</i> inserisce i seguenti dati<ul style="list-style-type: none"> • Nome • Prezzo • Descrizione • Genere • Disponibilità • Data di uscita • Produttore • Link video (opzionale) e clicca sul bottone "Aggiungi"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il sistema controlla i dati e aggiunge il prodotto nel catalogo</td></tr> </tbody> </table> | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Aggiungi Prodotto" | | | 2. Il sistema mostra un form dove inserire i dati del prodotto | 3. L' <i>Utente</i> inserisce i seguenti dati <ul style="list-style-type: none"> • Nome • Prezzo • Descrizione • Genere • Disponibilità • Data di uscita • Produttore • Link video (opzionale) e clicca sul bottone "Aggiungi" | | | 4. Il sistema controlla i dati e aggiunge il prodotto nel catalogo | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Aggiungi Prodotto" | | | | | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema mostra un form dove inserire i dati del prodotto | | | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> inserisce i seguenti dati <ul style="list-style-type: none"> • Nome • Prezzo • Descrizione • Genere • Disponibilità • Data di uscita • Produttore • Link video (opzionale) e clicca sul bottone "Aggiungi" | | | | | | | | | | | | |
| | 4. Il sistema controlla i dati e aggiunge il prodotto nel catalogo | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> • L' <i>Utente back-office</i> è su W3Play • L' <i>Utente back-office</i> è sul proprio profilo | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> • L'<i>Utente back-office</i> ha aggiunto il nuovo prodotto nel catalogo | | | | | | | | | | | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> • Al passo 3, l'utente potrebbe cliccare sul pulsante "Annulla" per annullare l'operazione che rimanda al caso d'uso UC_1.4. • Al passo 4, il sistema può trovare degli errori nei dati inseriti, in questo caso si procede con UC_0.5 Dati non validi | | | | | | | | | | | |

| Nome caso d'uso | UC_4.3 - Modifica Prodotto | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|---------------|----------------|---|--|--|---|--|--|--|---|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente back-office</i> | | | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">UTENTE</th> <th style="text-align: center;">SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Modifica Prodotto"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema mostra un form con i campi da poter modificare, già compilati con i dati attuali del prodotto.</td></tr> <tr> <td>3. L' <i>Utente</i> modifica i dati interessati e clicca sul bottone "Aggiorna"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il sistema salva le modifiche al prodotto e avvisa l'utente che il prodotto è stato modificato con successo</td></tr> </tbody> </table> | | UTENTE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Modifica Prodotto" | | | 2. Il sistema mostra un form con i campi da poter modificare, già compilati con i dati attuali del prodotto. | 3. L' <i>Utente</i> modifica i dati interessati e clicca sul bottone "Aggiorna" | | | 4. Il sistema salva le modifiche al prodotto e avvisa l'utente che il prodotto è stato modificato con successo |
| UTENTE | SISTEMA | | | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Modifica Prodotto" | | | | | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema mostra un form con i campi da poter modificare, già compilati con i dati attuali del prodotto. | | | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> modifica i dati interessati e clicca sul bottone "Aggiorna" | | | | | | | | | | | | |
| | 4. Il sistema salva le modifiche al prodotto e avvisa l'utente che il prodotto è stato modificato con successo | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> • L' <i>Utente back-office</i> è sulla pagina di un prodotto | | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> • L' <i>Utente back-office</i> ha modificato il prodotto | | | | | | | | | | | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> • Al passo 3, l'utente potrebbe cliccare sul pulsante "Annulla" per annullare l'operazione che rimanda al caso d'uso UC_1.4. | | | | | | | | | | | |

WP RF 5 Gestione Ordini Utente

| | | |
|----------------------|--|---|
| Nome caso d'uso | UC_5.1 - Visualizza Storico Ordini | |
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente store</i> | |
| Flusso degli eventi | UTENTE 1. L' <i>Utente</i> clicca sul link "Il mio profilo" | SISTEMA 2. Il sistema reindirizza l'utente sulla sua pagina personale dove sono presenti i suoi ordini |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente store</i> è loggato su W3Play. | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente store</i> visualizza lo storico ordini | |
| Eccezioni | | |

| Nome caso d'uso | UC_5.2 - Annulla Ordine | | | | | | | | | | |
|---|---|---------------|----------------|---|--|--|--|---|--|--|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente store</i> | | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>UTENTE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Annulla Ordine" relativo all'ordine che intende annullare (effettuato nelle ultime 24 ore).</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema controlla se è passato più di un giorno dalla data di acquisto e mostra un form per chiedere conferma sull'annullamento dell'ordine o per abortire l'operazione.</td></tr> <tr> <td>3. L'<i>Utente</i> clicca sul pulsante "Elimina"</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>4. Il sistema con un messaggio avvisa l'<i>Utente</i> che l'ordine è stato annullato.</td></tr> </tbody> </table> | UTENTE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Annulla Ordine" relativo all'ordine che intende annullare (effettuato nelle ultime 24 ore). | | | 2. Il sistema controlla se è passato più di un giorno dalla data di acquisto e mostra un form per chiedere conferma sull'annullamento dell'ordine o per abortire l'operazione. | 3. L' <i>Utente</i> clicca sul pulsante "Elimina" | | | 4. Il sistema con un messaggio avvisa l' <i>Utente</i> che l'ordine è stato annullato. |
| UTENTE | SISTEMA | | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Annulla Ordine" relativo all'ordine che intende annullare (effettuato nelle ultime 24 ore). | | | | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema controlla se è passato più di un giorno dalla data di acquisto e mostra un form per chiedere conferma sull'annullamento dell'ordine o per abortire l'operazione. | | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> clicca sul pulsante "Elimina" | | | | | | | | | | | |
| | 4. Il sistema con un messaggio avvisa l' <i>Utente</i> che l'ordine è stato annullato. | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente store</i> è loggato su W3Play. L'<i>Utente store</i> si trova sulla sua pagina personale. | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L'<i>Utente store</i> annulla l'ordine | | | | | | | | | | |
| Eccezioni | <ul style="list-style-type: none"> Al passo 5, l'utente potrebbe cliccare sul pulsante "Annulla" per annullare l'operazione che rimanda al caso d'uso UC_1.4. | | | | | | | | | | |

WP RF 6 Gestione Statistiche Sistema

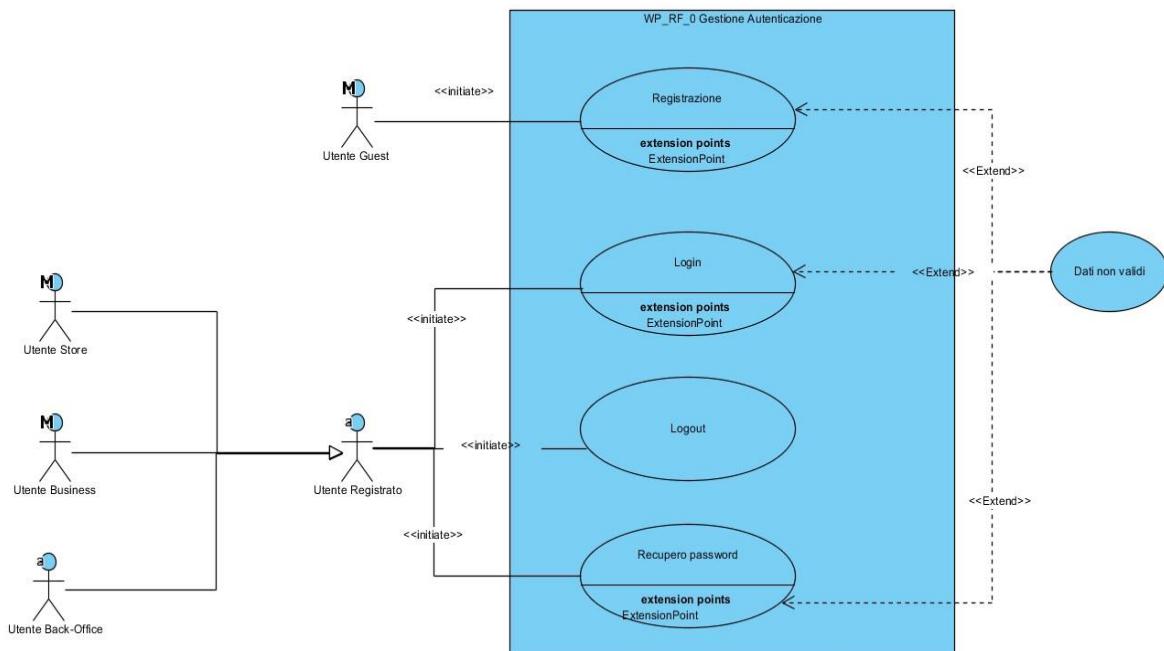
| Nome caso d'uso | UC_6.1 - Visualizza Statistiche Utenti | | | | | | |
|--|--|--------|---------|--|--|--|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente Business</i> | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>UTENTE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'<i>Utente</i> clicca sul bottone "Visualizza Statistiche Utenti"</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>2. Il sistema mostra le statistiche aggiornate sugli utenti.</td> </tr> </tbody> </table> | UTENTE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Visualizza Statistiche Utenti" | | | 2. Il sistema mostra le statistiche aggiornate sugli utenti. |
| UTENTE | SISTEMA | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Visualizza Statistiche Utenti" | | | | | | | |
| | 2. Il sistema mostra le statistiche aggiornate sugli utenti. | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente Business</i> è loggato su W3Play. L' <i>Utente Business</i> si trova sulla pagina delle statistiche degli utenti. | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente Business</i> visualizza le statistiche | | | | | | |
| Eccezioni | | | | | | | |

| Nome caso d'uso | UC_6.2 - Visualizza Statistiche Prodotti | | | | | | | | | | |
|--|--|--------|---------|--|--|--|---|--|--|--|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da <i>Utente Business</i> | | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th>UTENTE</th> <th>SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3. L'<i>Utente</i> clicca sul link "Il mio profilo"</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>4. Il sistema reindirizza l'utente sulla sua pagina personale</td> </tr> <tr> <td>5. L'<i>Utente</i> clicca sul bottone "Visualizza Statistiche Prodotti"</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>6. Il sistema mostra le statistiche aggiornate dei prodotti.</td> </tr> </tbody> </table> | UTENTE | SISTEMA | 3. L' <i>Utente</i> clicca sul link "Il mio profilo" | | | 4. Il sistema reindirizza l'utente sulla sua pagina personale | 5. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Visualizza Statistiche Prodotti" | | | 6. Il sistema mostra le statistiche aggiornate dei prodotti. |
| UTENTE | SISTEMA | | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> clicca sul link "Il mio profilo" | | | | | | | | | | | |
| | 4. Il sistema reindirizza l'utente sulla sua pagina personale | | | | | | | | | | |
| 5. L' <i>Utente</i> clicca sul bottone "Visualizza Statistiche Prodotti" | | | | | | | | | | | |
| | 6. Il sistema mostra le statistiche aggiornate dei prodotti. | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente Business</i> è loggato su W3Play. L' <i>Utente Business</i> si trova sulla pagina delle statistiche dei prodotti. | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente Business</i> visualizza le statistiche | | | | | | | | | | |
| Eccezioni | | | | | | | | | | | |

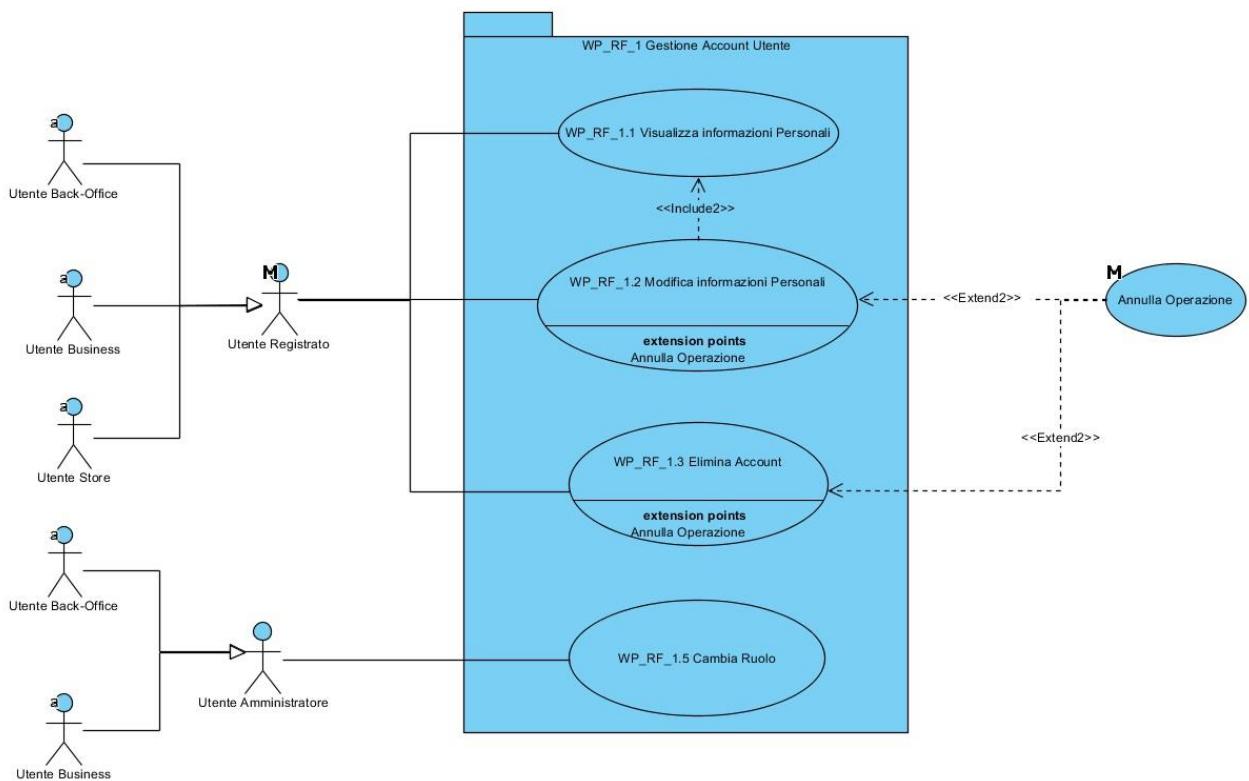
| Nome caso d'uso | UC_7.1 - Ricerca Prodotto | | | | | | | | | |
|---|--|--|---------------|----------------|---|--|--|---|--|--|
| Attori partecipanti | Iniziata da Utente guest | | | | | | | | | |
| Flusso degli eventi | <table border="1"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">ATTORE</th> <th style="text-align: center;">SISTEMA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'<i>Utente</i> scrive il nome del prodotto che vuole ricercare nella barra di ricerca posta in alto in posizione centrale.</td><td></td></tr> <tr> <td></td><td>2. Il sistema elabora la stringa scritta dall'utente e restituisce una lista di prodotti in cui è presente l'esatta sequenza di parole scritte dall'utente.</td></tr> <tr> <td>3. L'<i>Utente</i> può ricercare il prodotto all'interno della lista.</td><td></td></tr> </tbody> </table> | | ATTORE | SISTEMA | 1. L' <i>Utente</i> scrive il nome del prodotto che vuole ricercare nella barra di ricerca posta in alto in posizione centrale. | | | 2. Il sistema elabora la stringa scritta dall'utente e restituisce una lista di prodotti in cui è presente l'esatta sequenza di parole scritte dall'utente. | 3. L' <i>Utente</i> può ricercare il prodotto all'interno della lista. | |
| ATTORE | SISTEMA | | | | | | | | | |
| 1. L' <i>Utente</i> scrive il nome del prodotto che vuole ricercare nella barra di ricerca posta in alto in posizione centrale. | | | | | | | | | | |
| | 2. Il sistema elabora la stringa scritta dall'utente e restituisce una lista di prodotti in cui è presente l'esatta sequenza di parole scritte dall'utente. | | | | | | | | | |
| 3. L' <i>Utente</i> può ricercare il prodotto all'interno della lista. | | | | | | | | | | |
| Condizioni d'entrata | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente guest</i> si trova su una qualunque delle pagine del portale W3Play. | | | | | | | | | |
| Condizioni d'uscita | <ul style="list-style-type: none"> L' <i>Utente guest</i> ha ottenuto la lista di prodotti disponibili, compatibili con la stringa da lui inserita. | | | | | | | | | |
| Eccezioni | Al passo 1, potrebbe accadere che il prodotto cercato non è presente nel catalogo, che rimanda al caso d'uso UC_3.9 | | | | | | | | | |

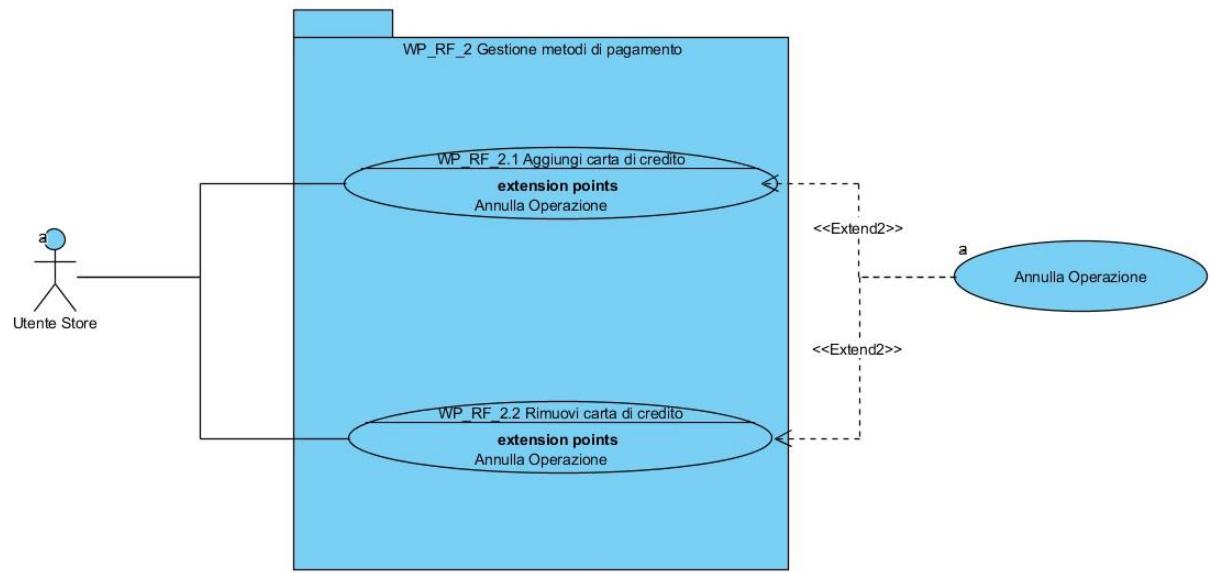
6. Use Case Diagram

WP_RF_0 – Gestione Autenticazione

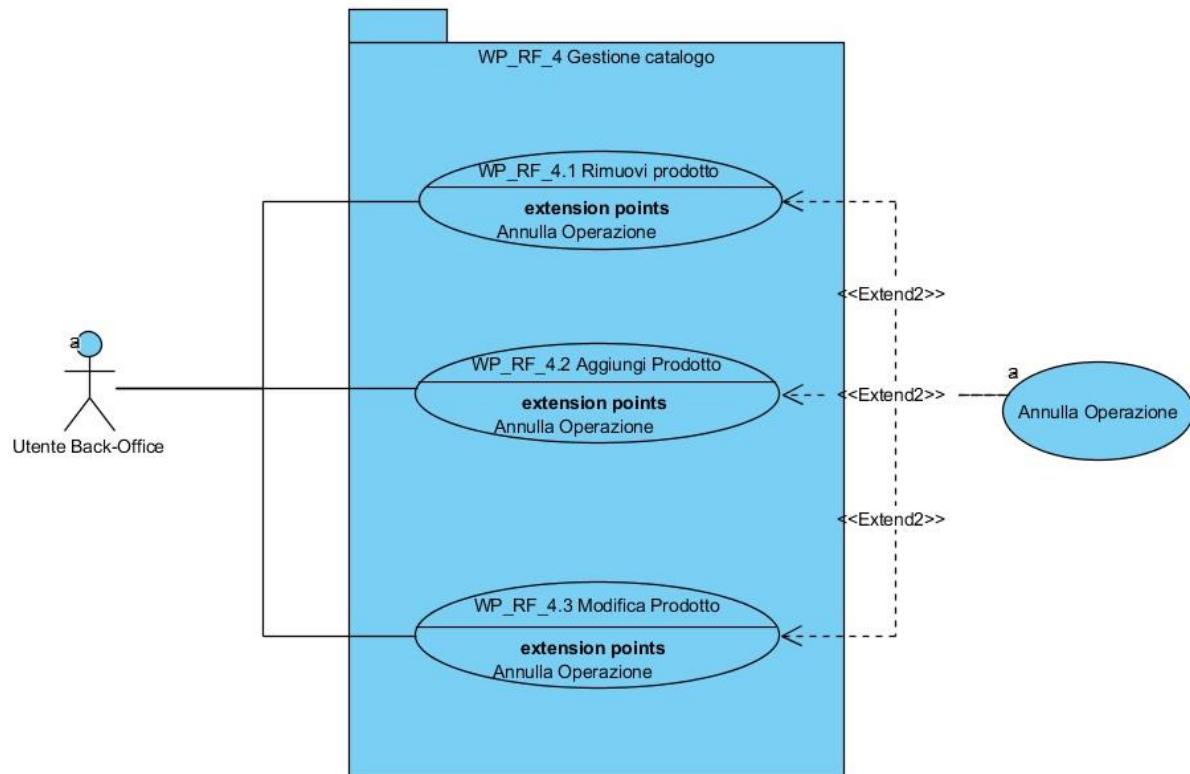


WP_RF_1 – Gestione Account Utente

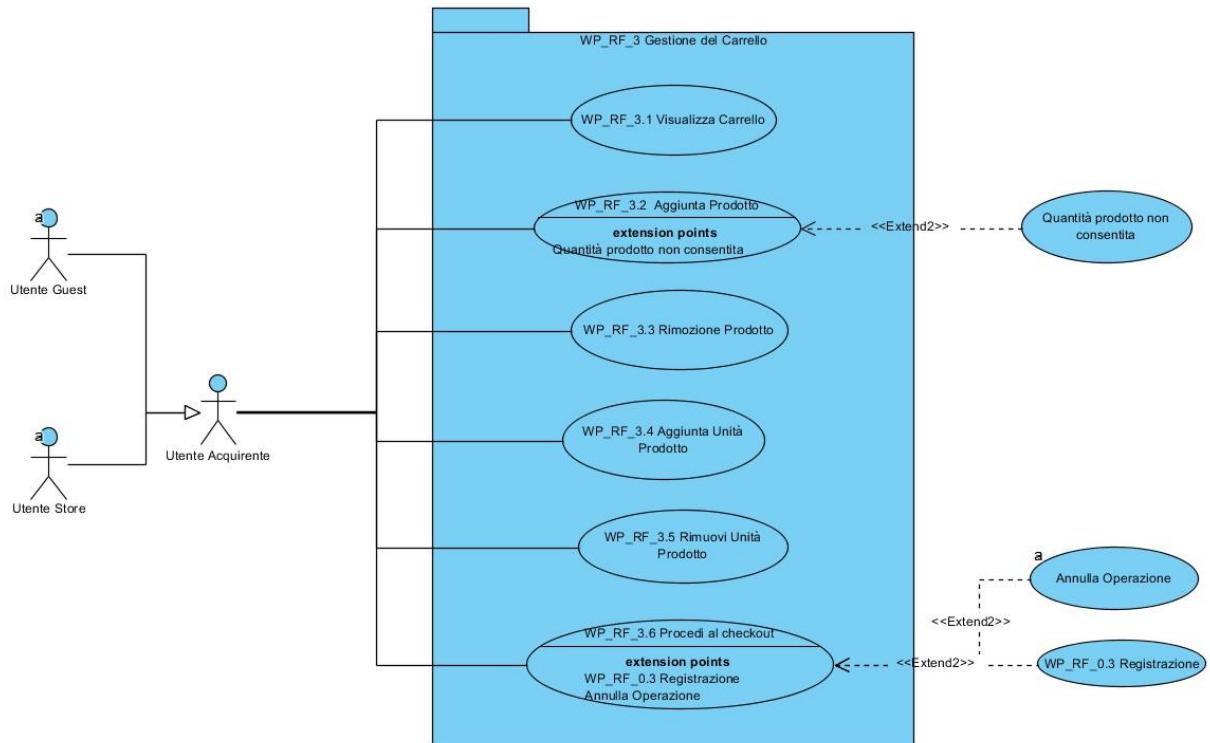


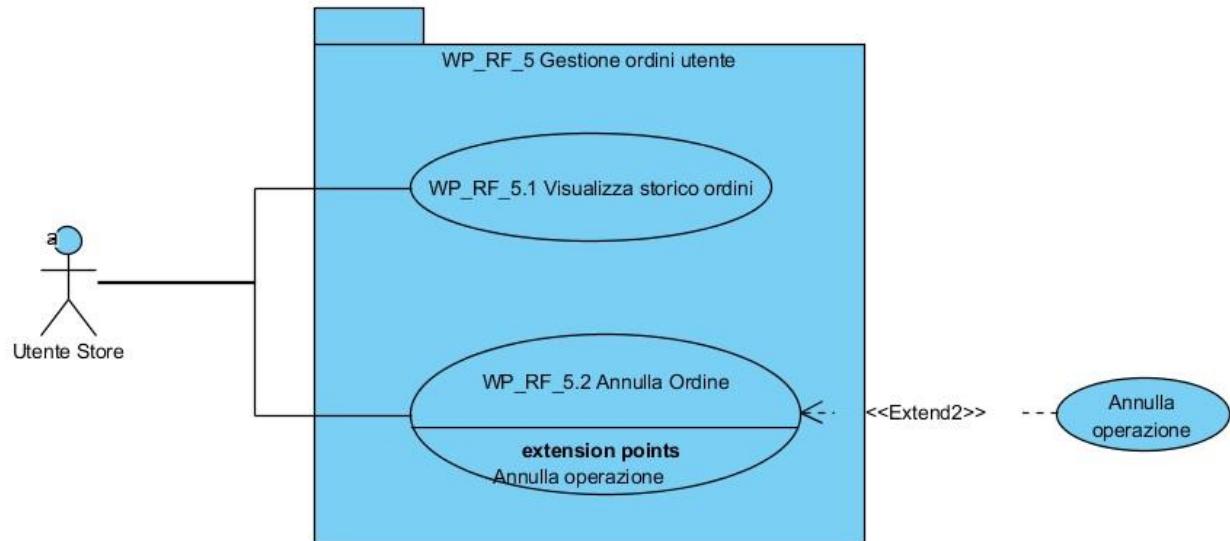


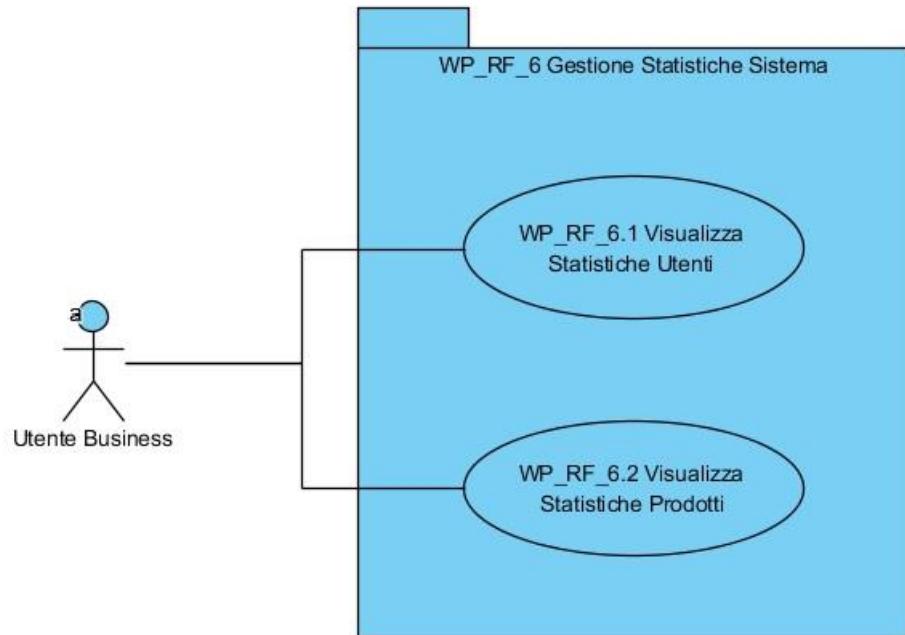
WP_RF_3 – Gestione Carrello



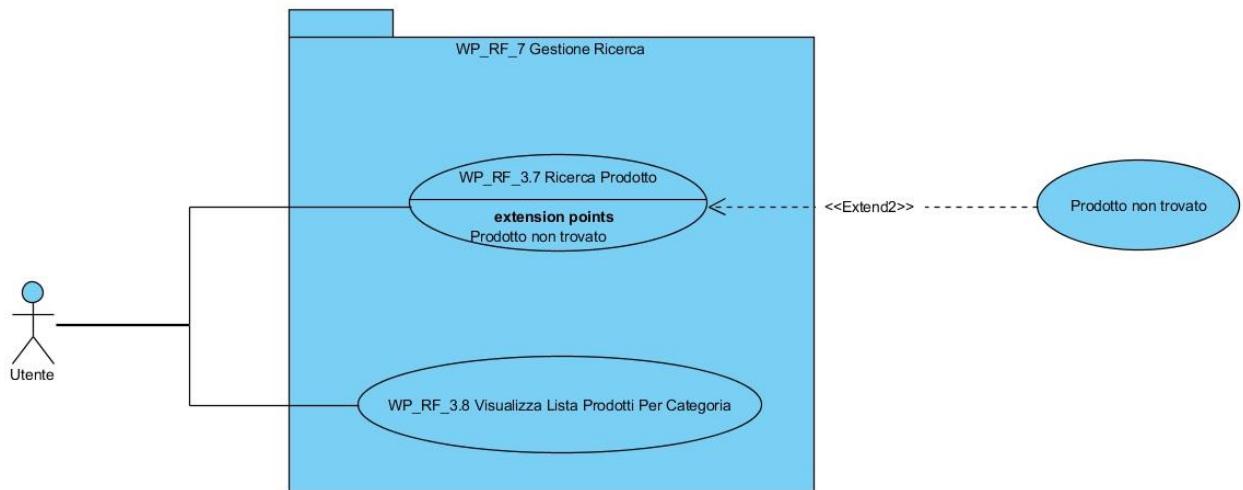
WP_RF_4 – Gestione Catalogo



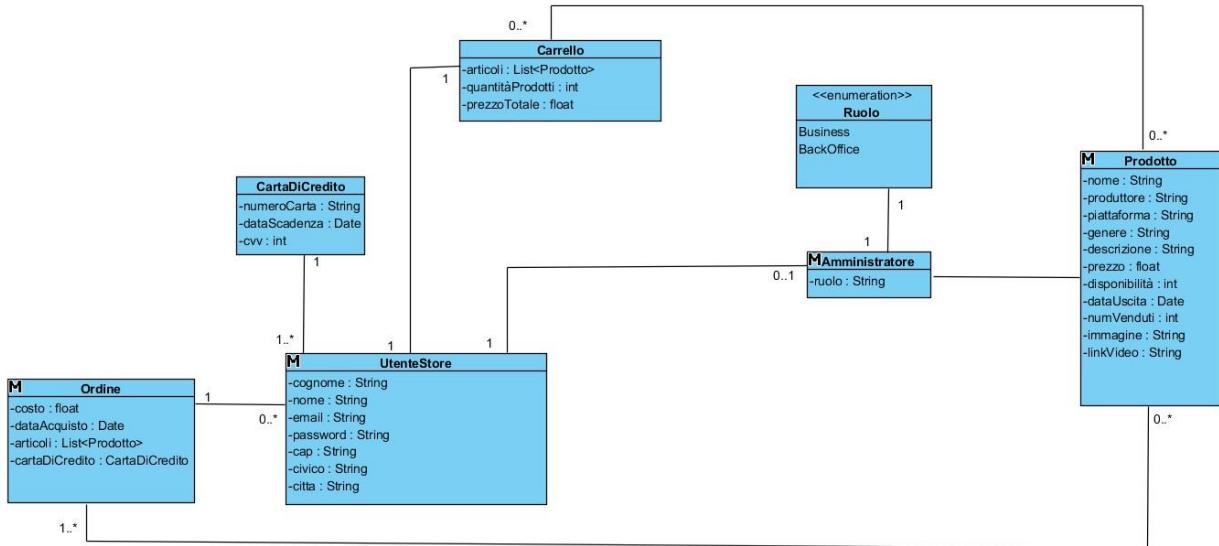




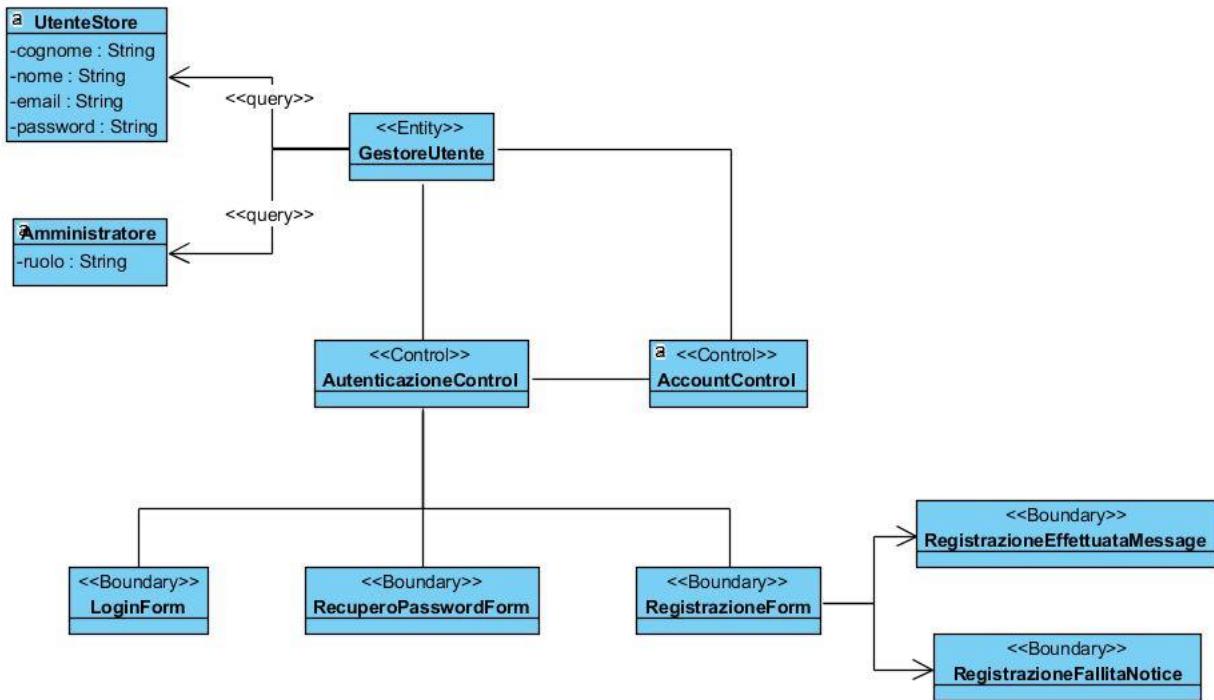
WP_RF_7 – Gestione Ricerca Sistema



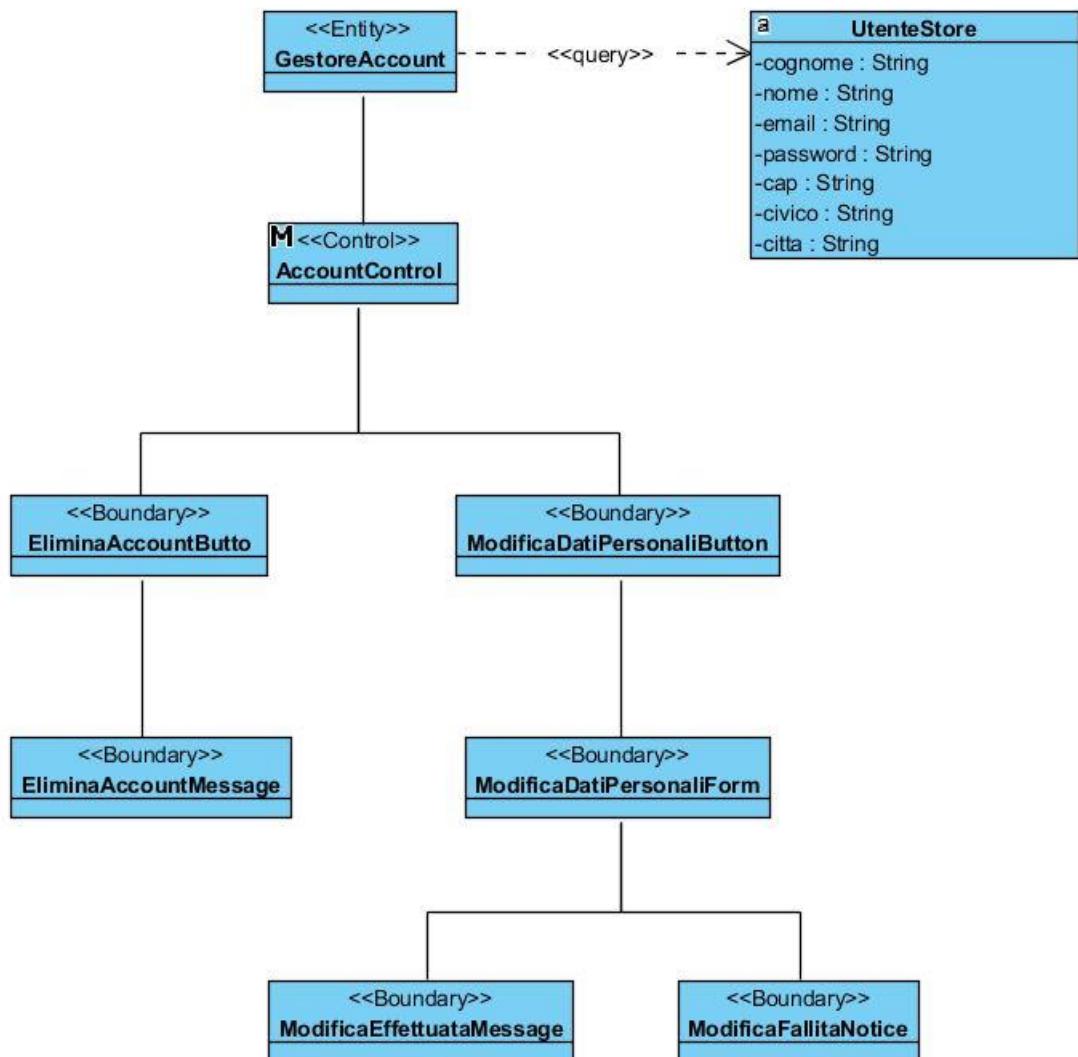
7. Class Diagram



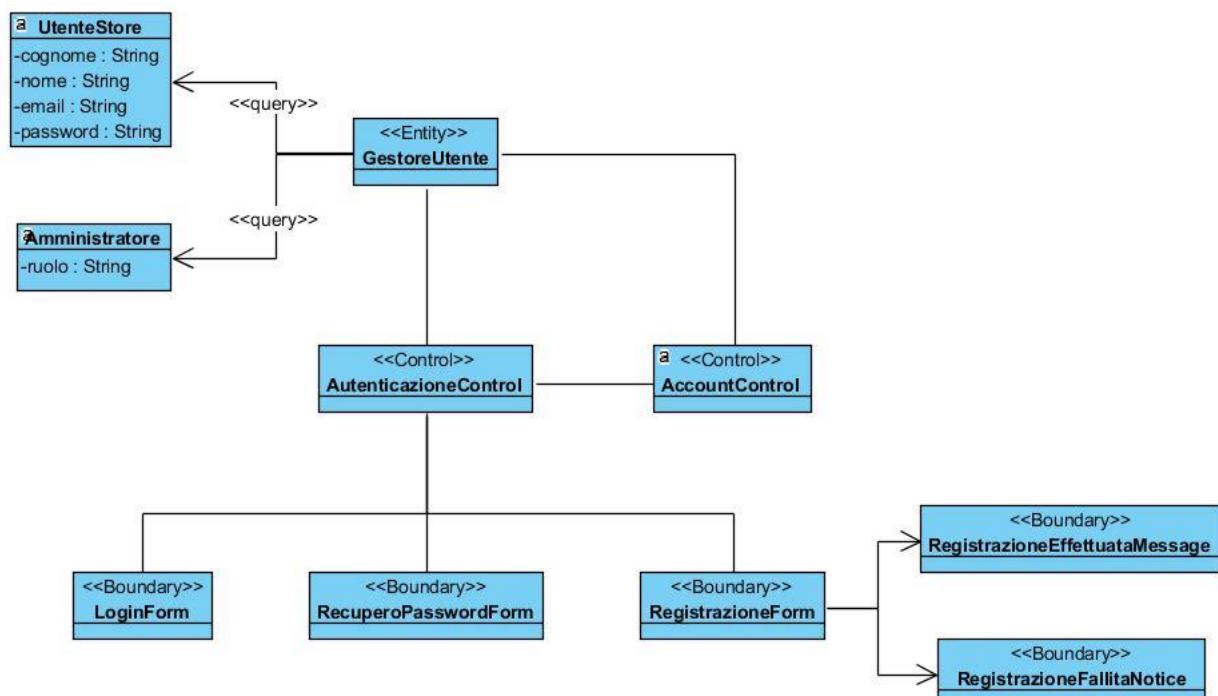
Gestione autenticazione



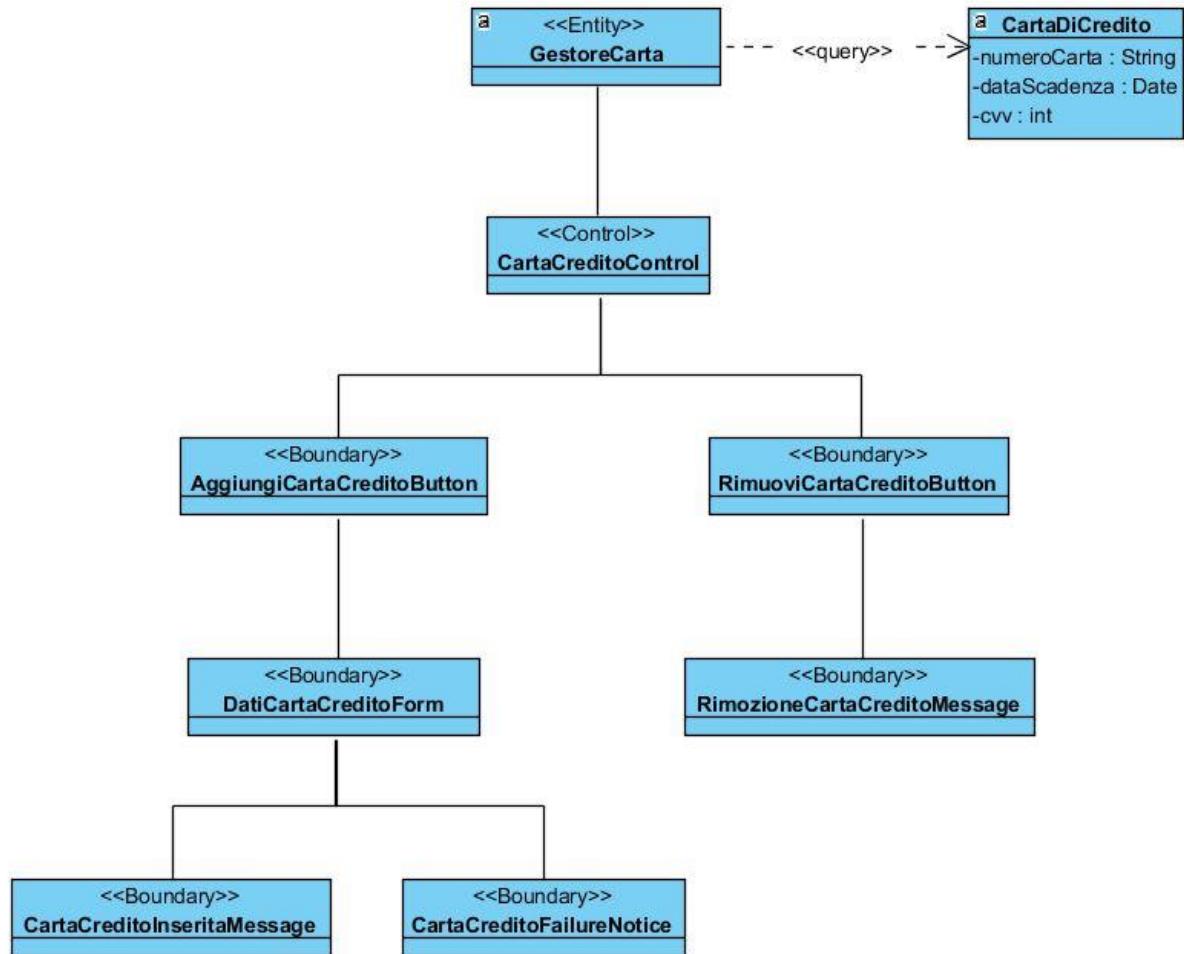
Gestione Account Utente



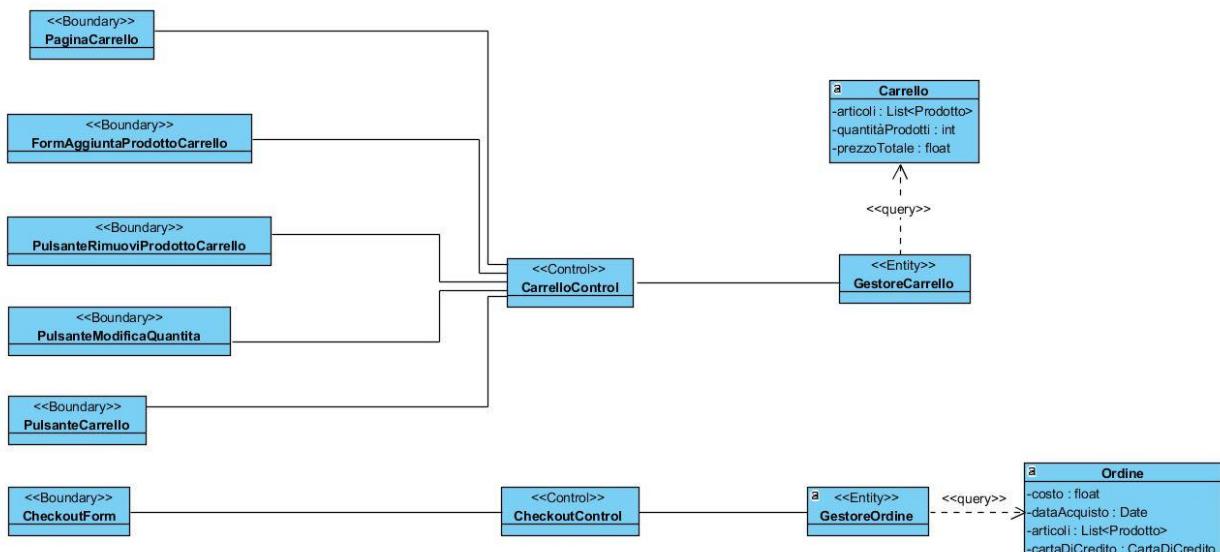
Gestione Autenticazione



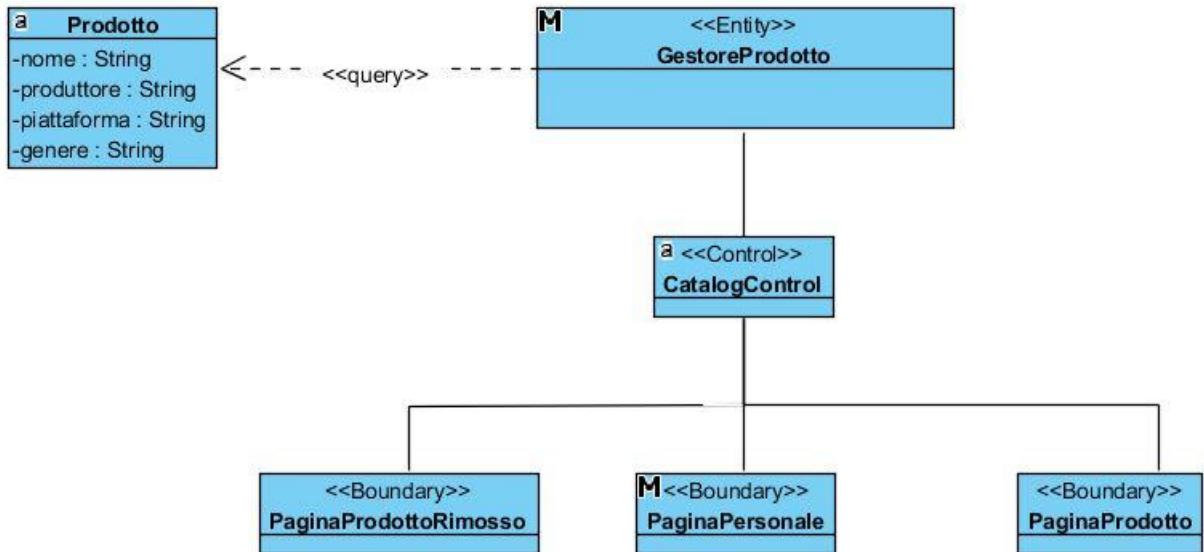
Gestione metodi di pagamento



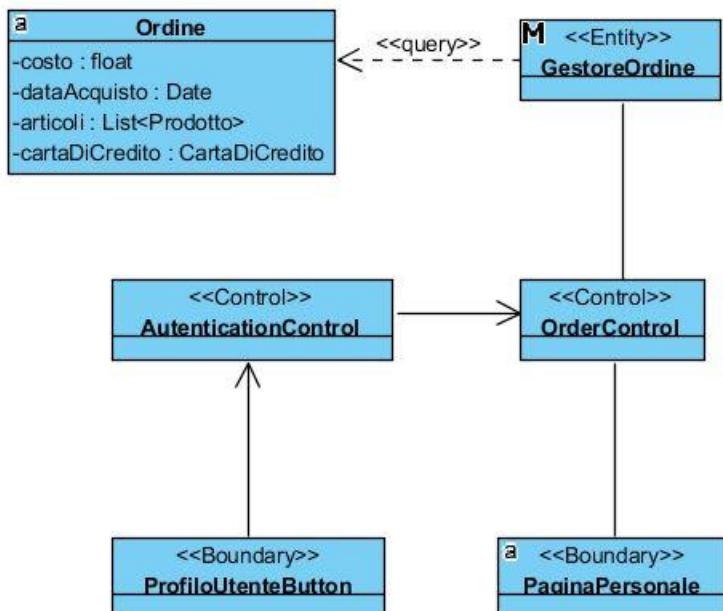
Gestione Carrello



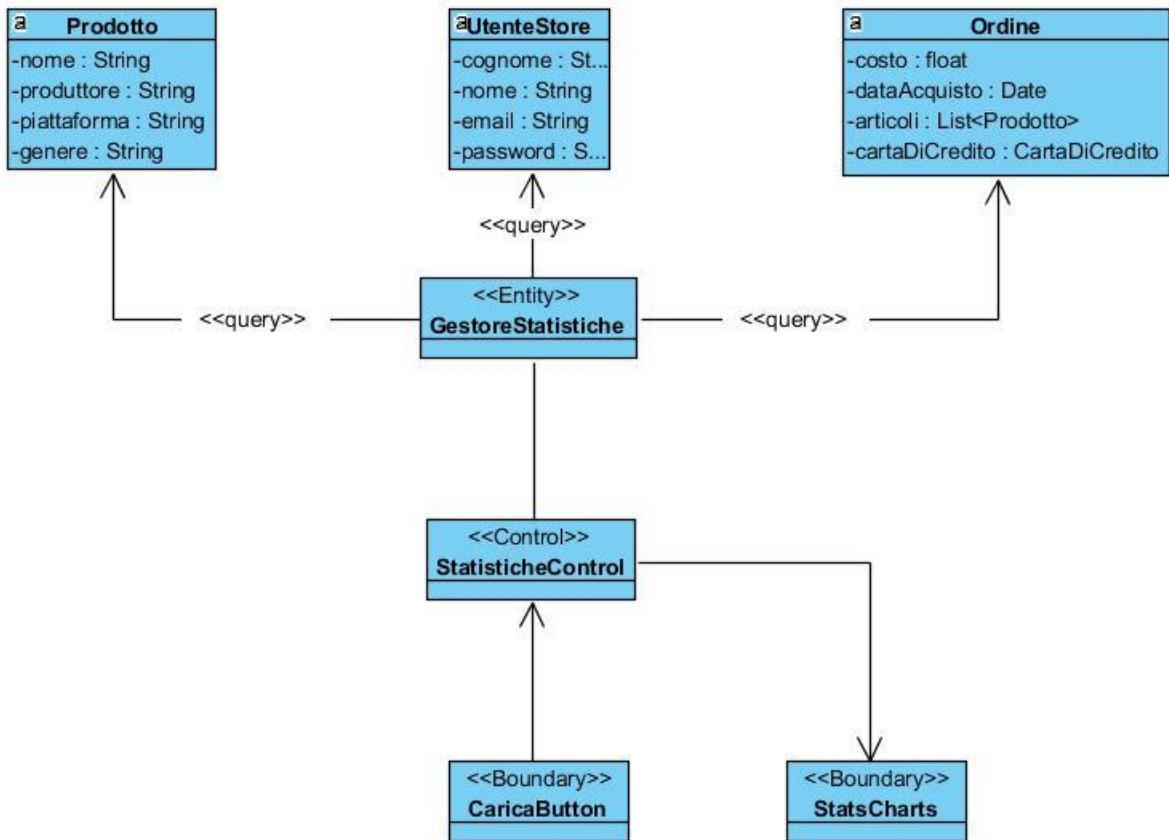
Gestione catalogo

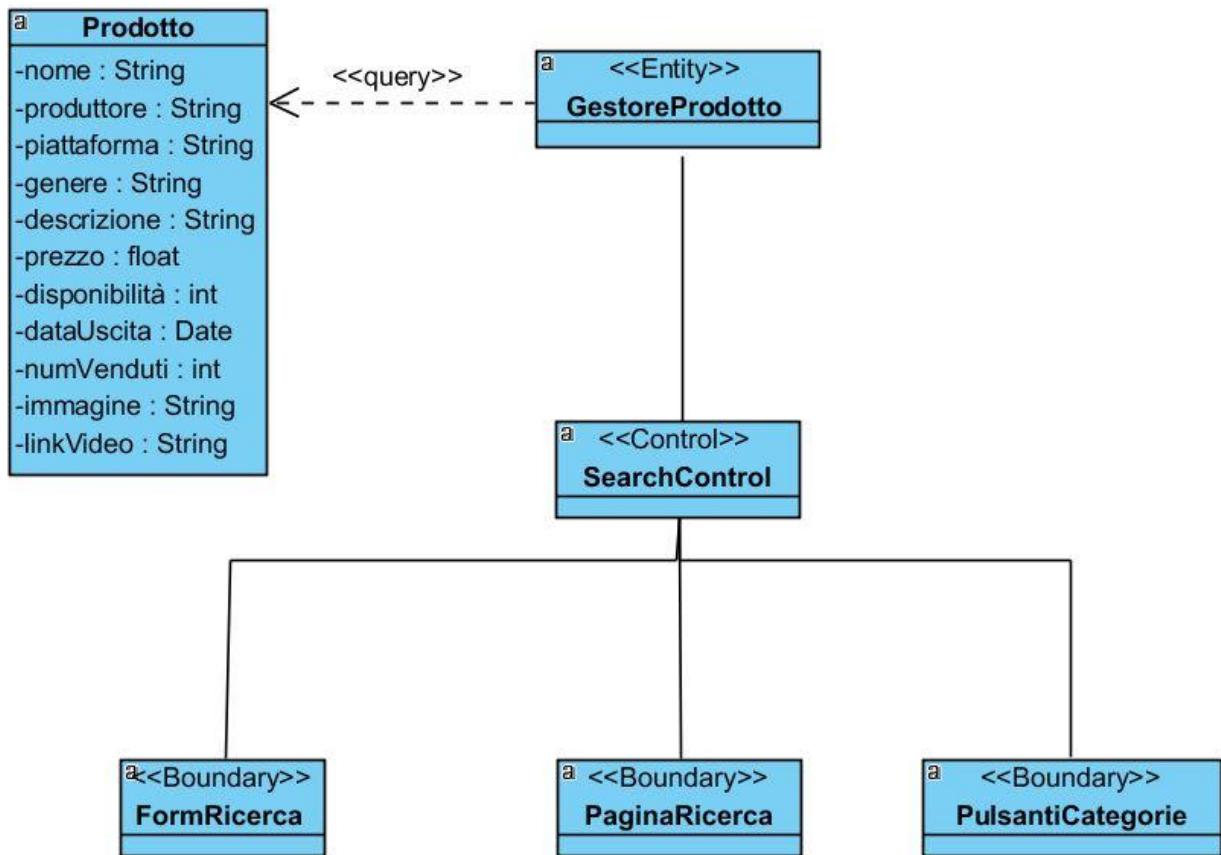


Gestione Ordini utente

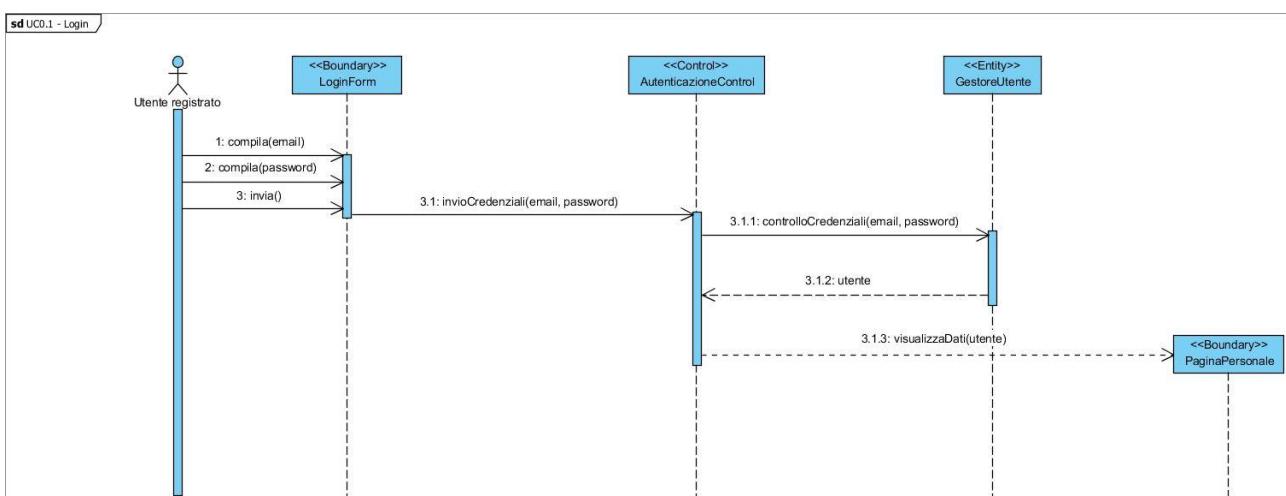


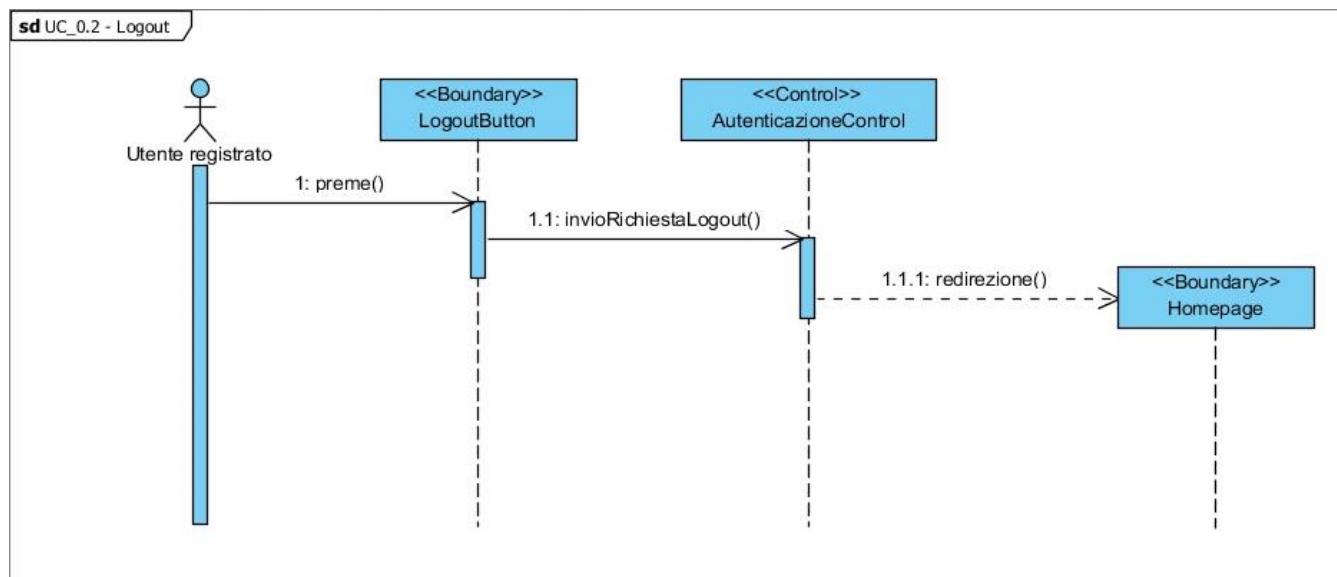
Gestione statistiche

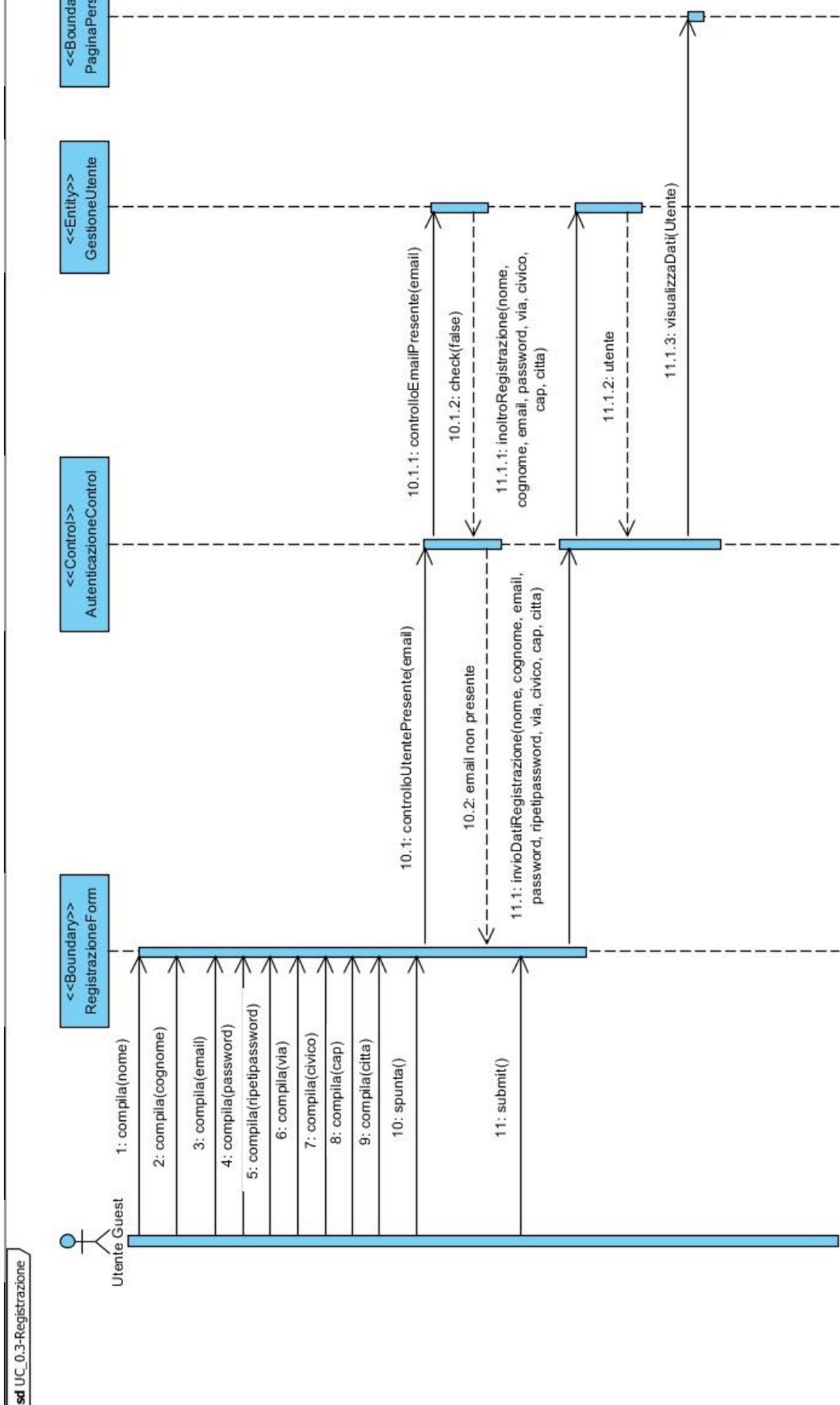




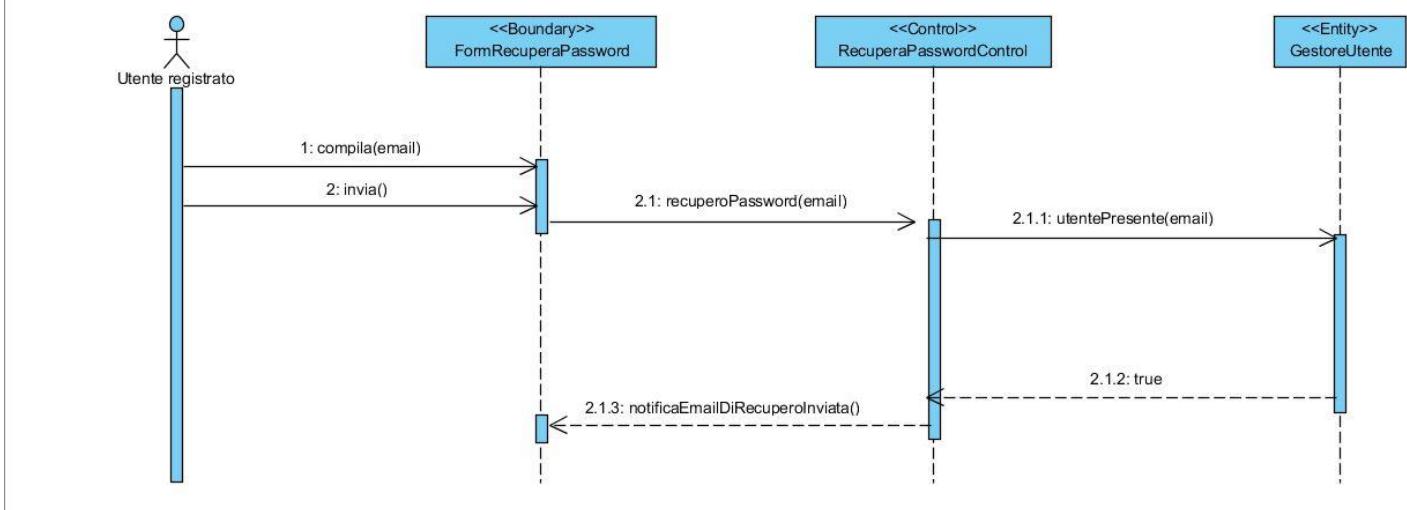
8. Sequence Diagram



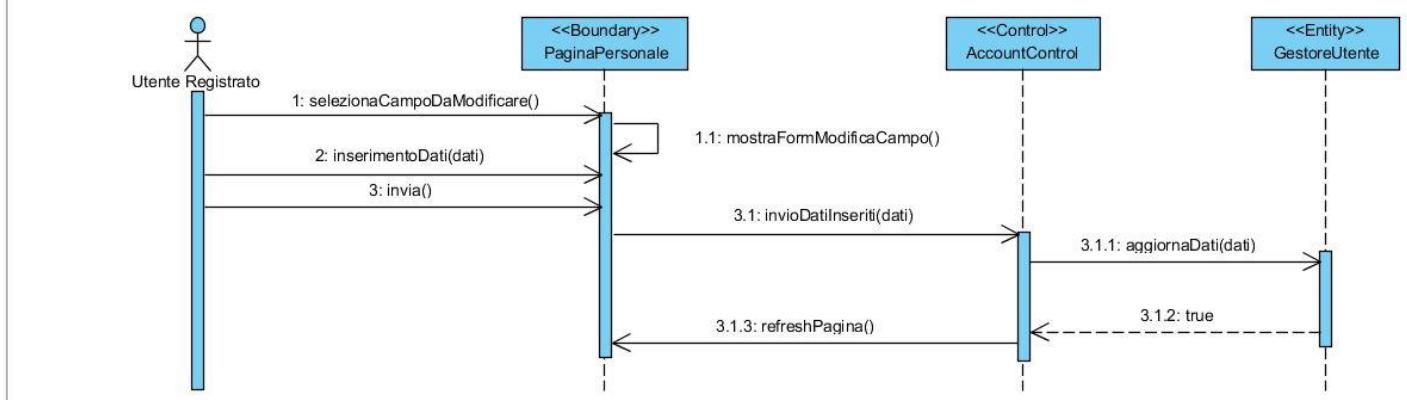




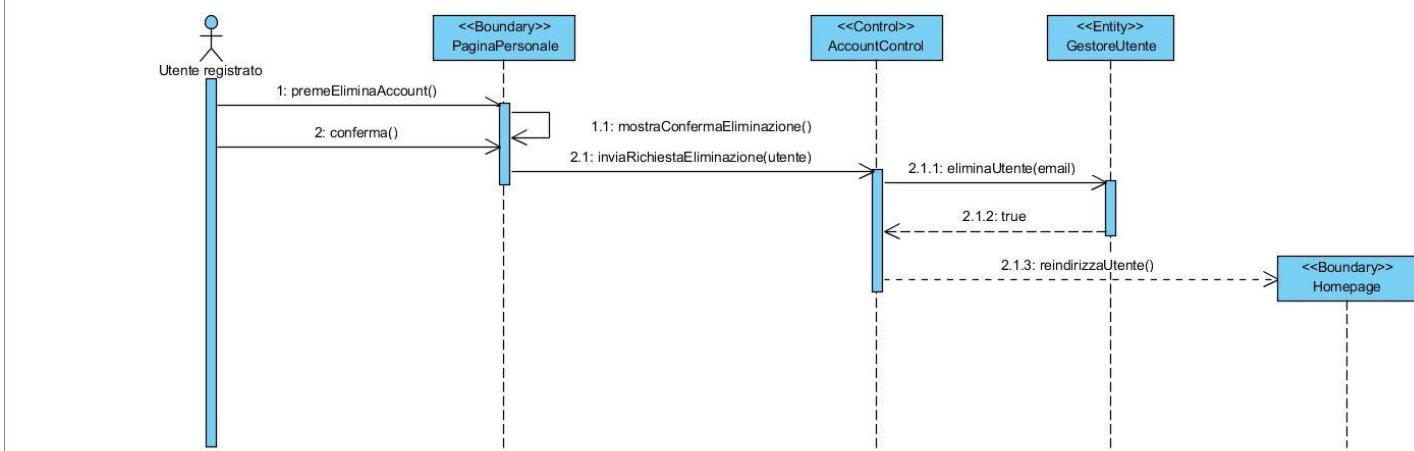
sd UC_0.4 - Recupero Password

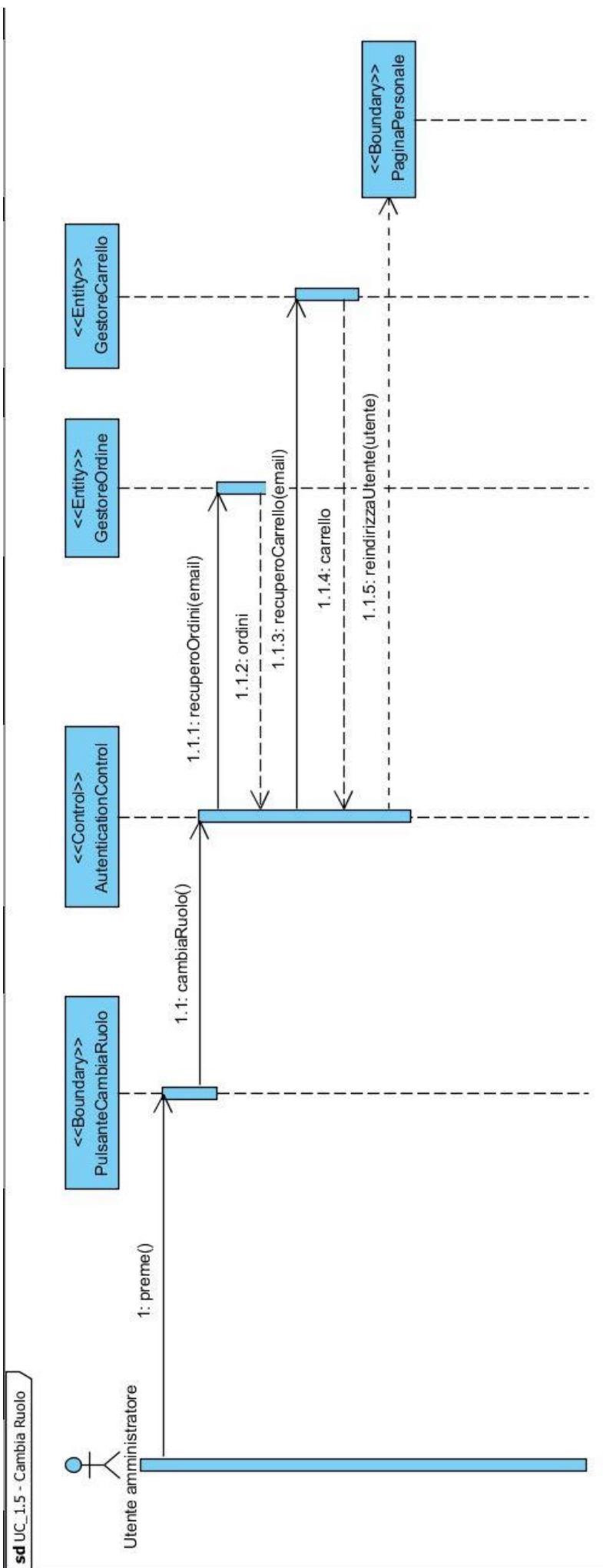


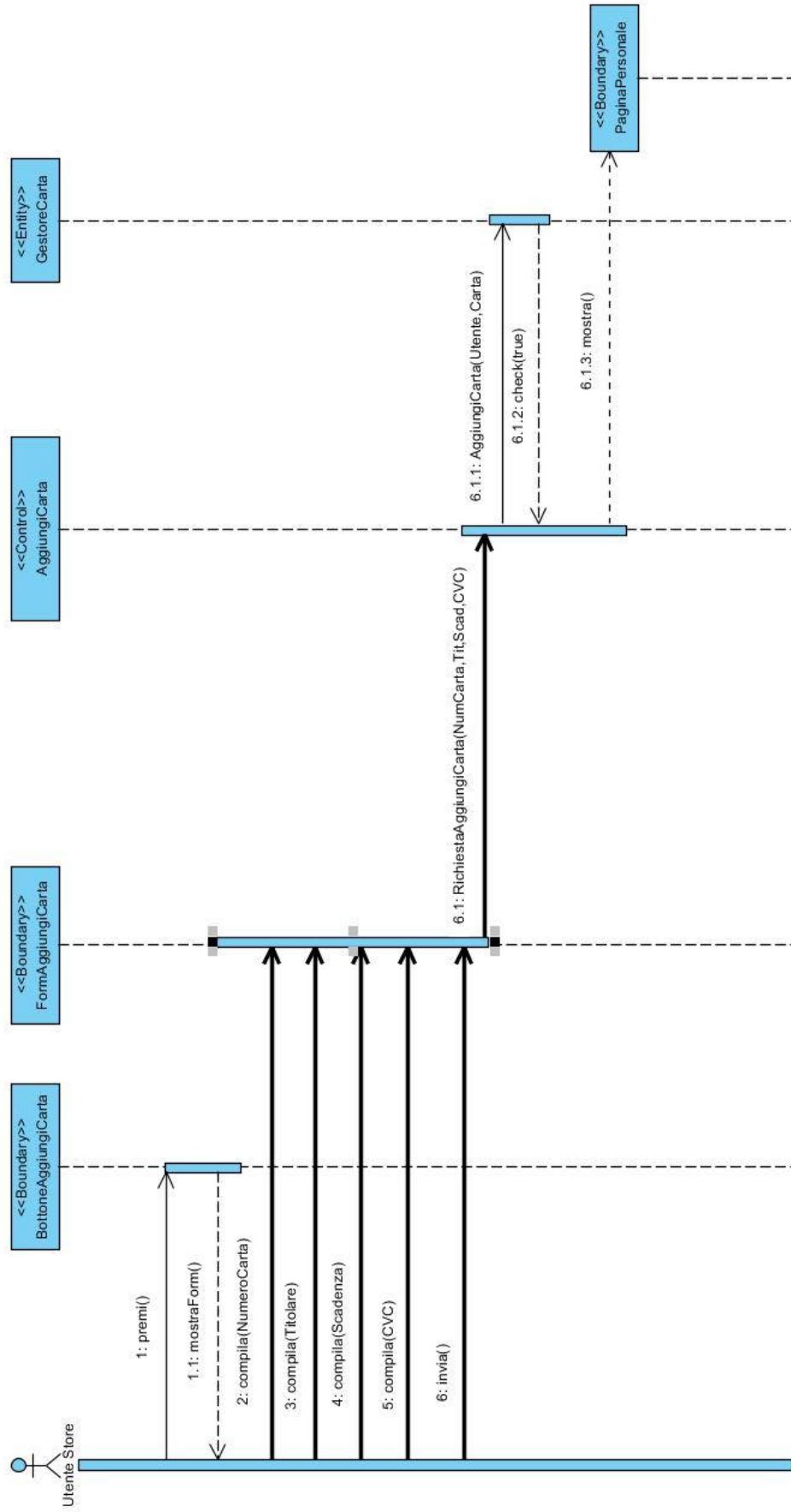
sd UC_1.2 - Modifica Informazioni Personali

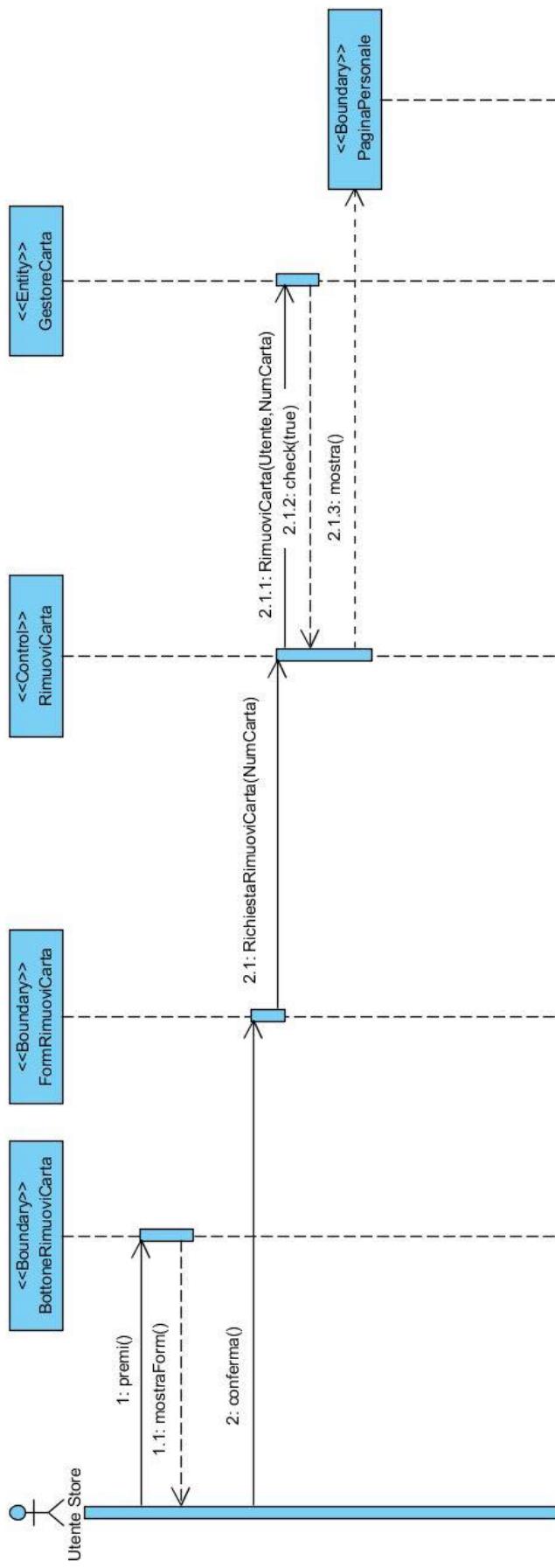


sd UC_1.3 - Elimina Account

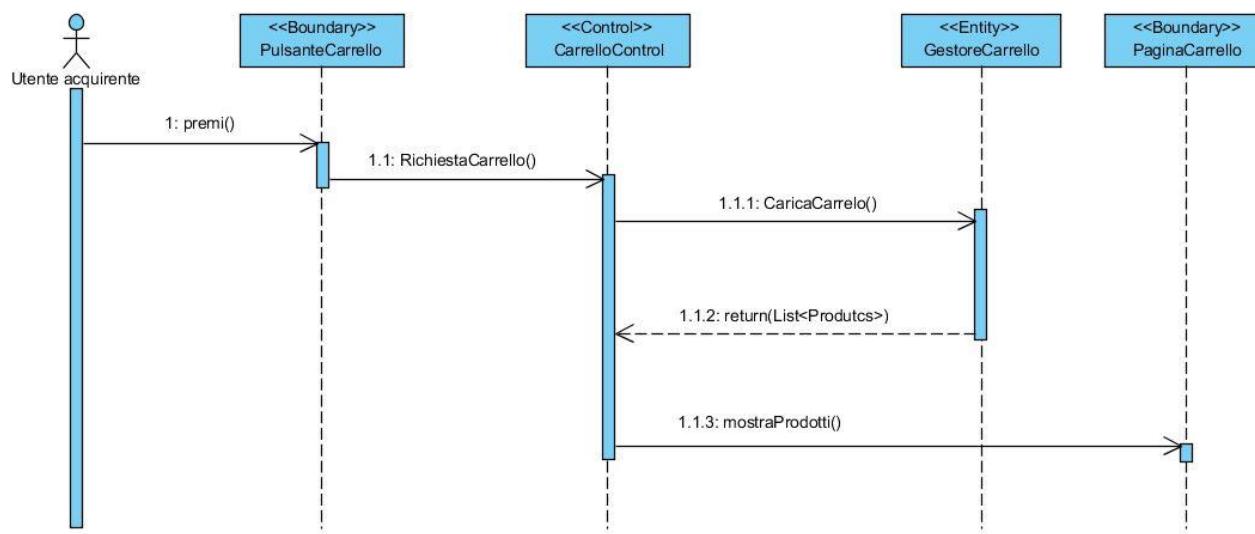




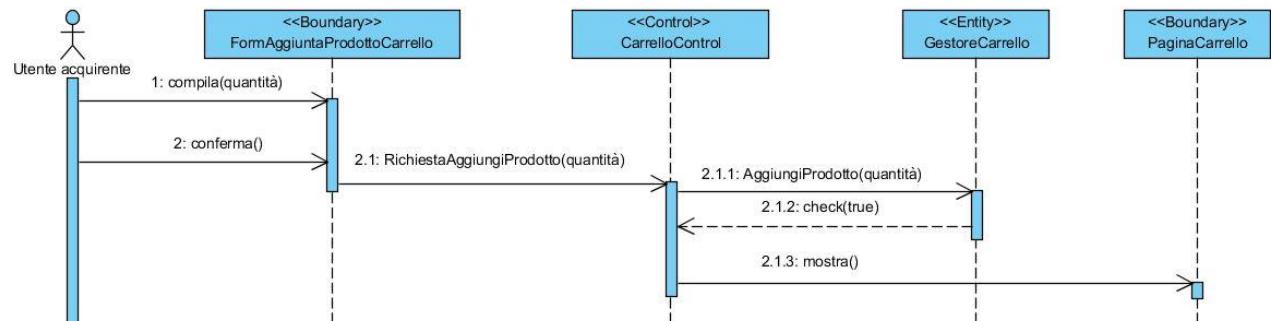




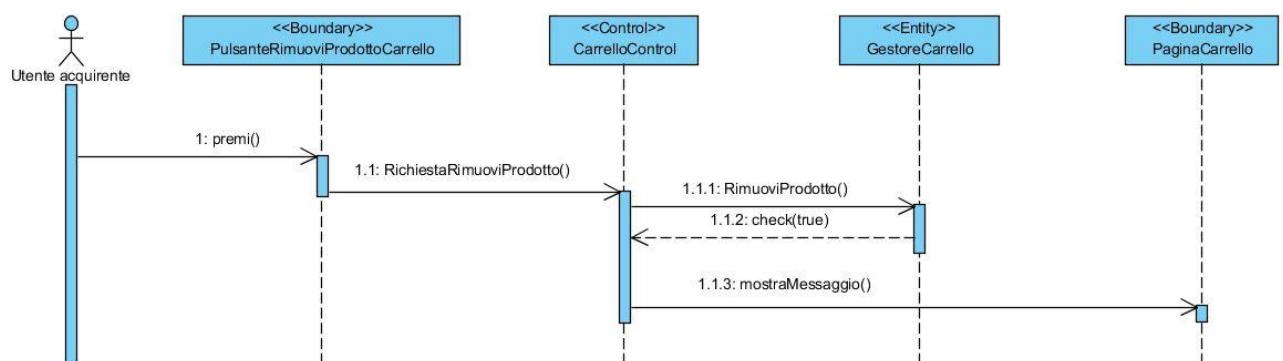
sd UC_3.1 - Visualizza Carrello



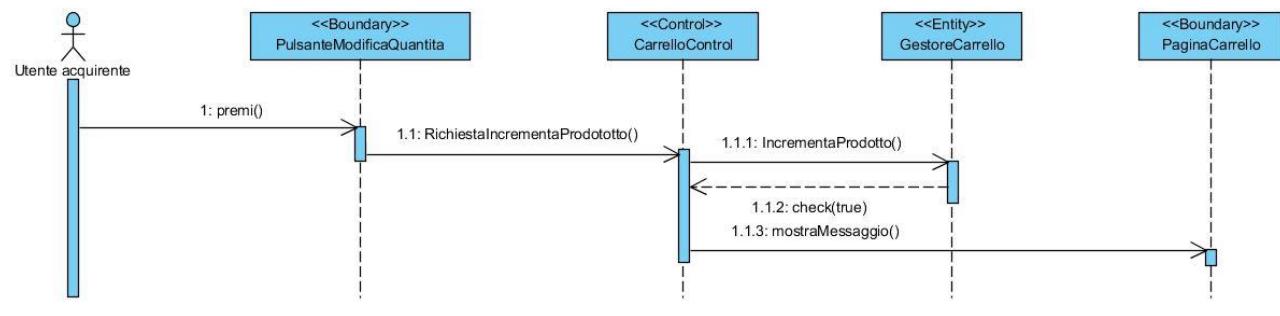
sd UC_3.2 - Aggiungi Prodotto



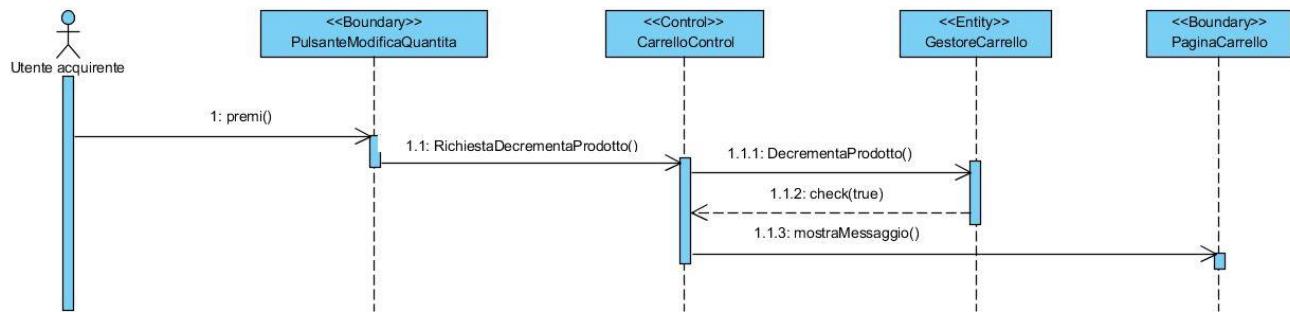
sd UC_3.3 - Rimuovi Prodotto



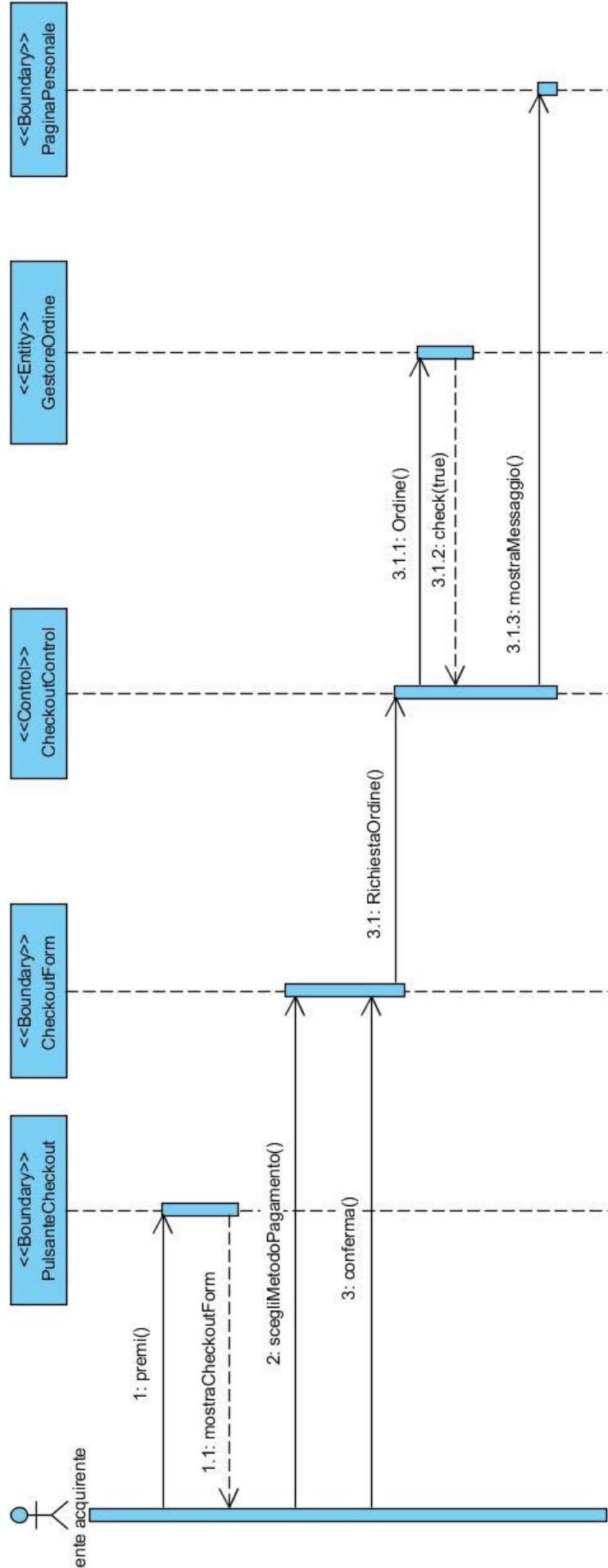
sd UC_3.4 - Aggiungi Unità Prodotto

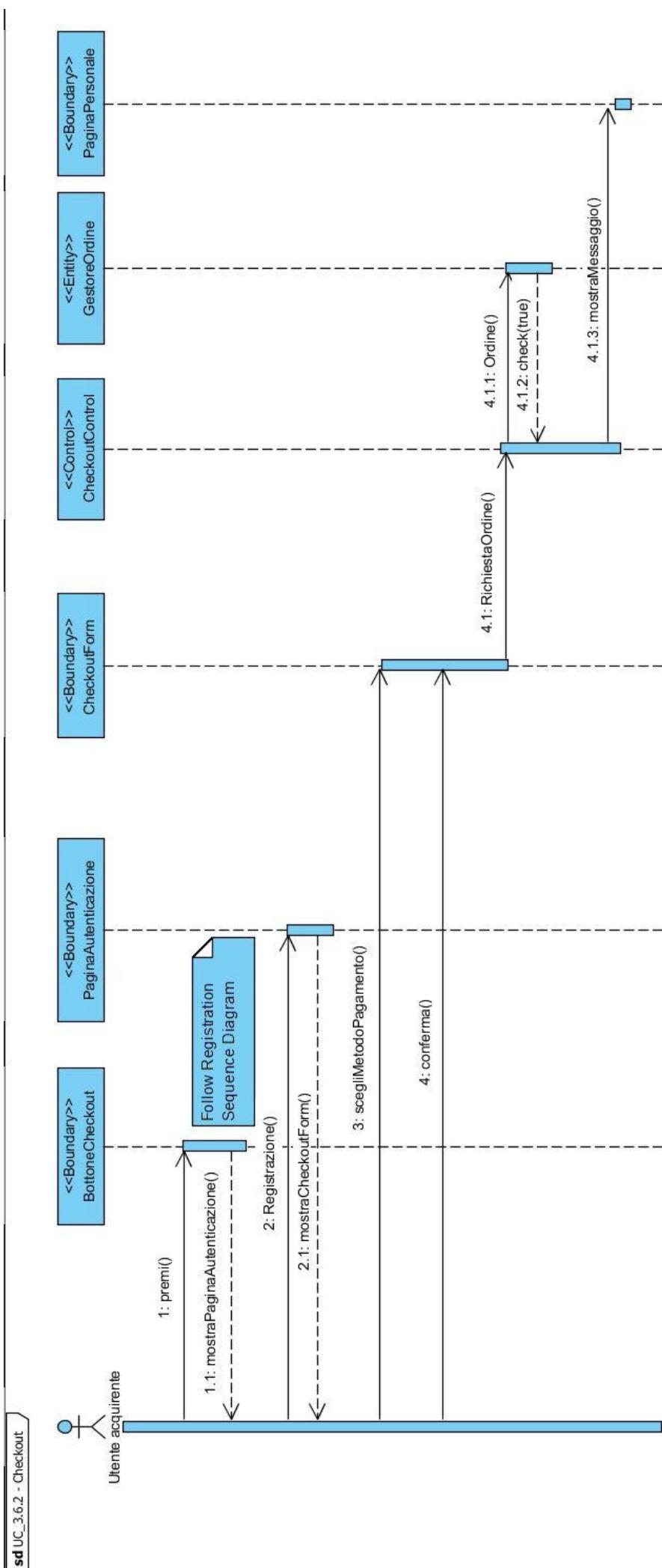


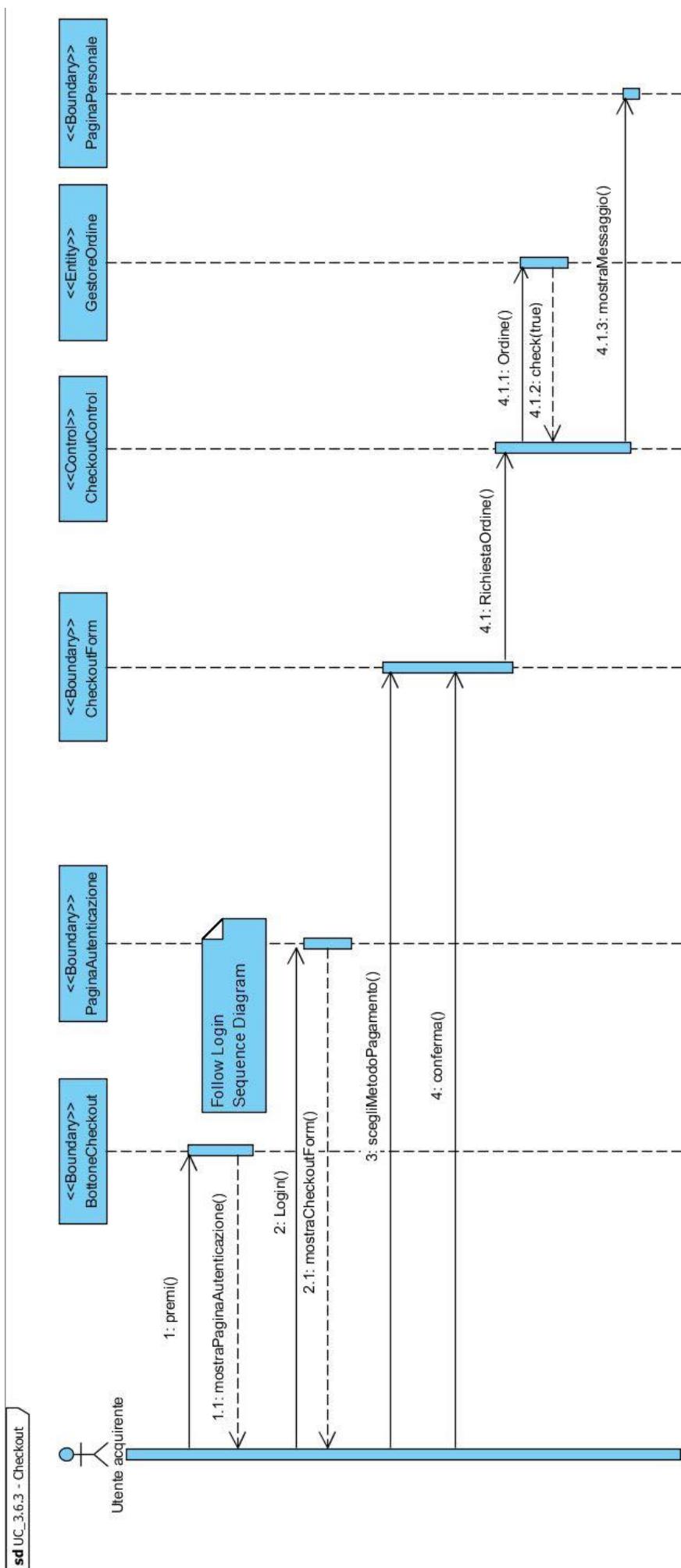
sd UC_3.5 - Rimuovi Unità Prodotto



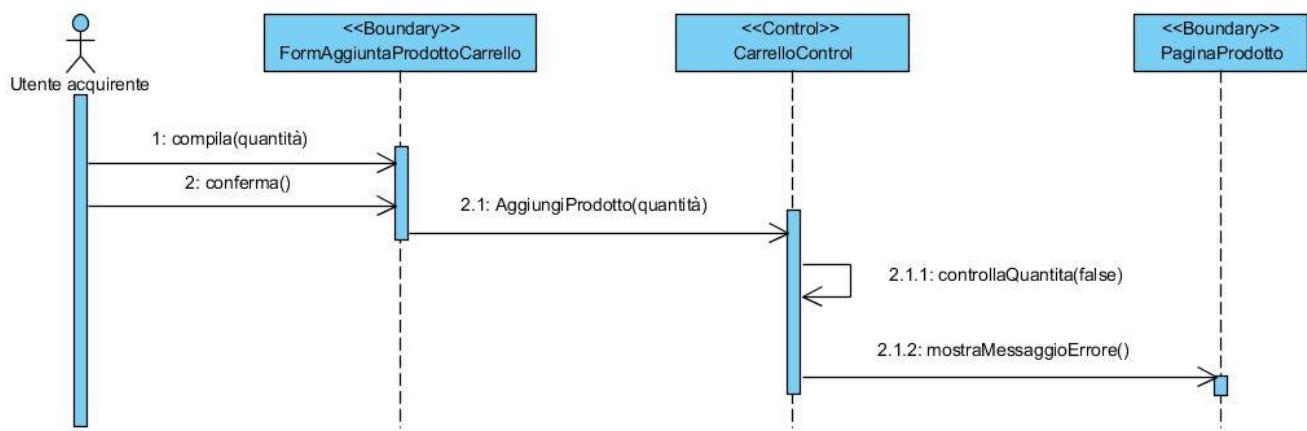
sd UC_3.6.1 - Checkout



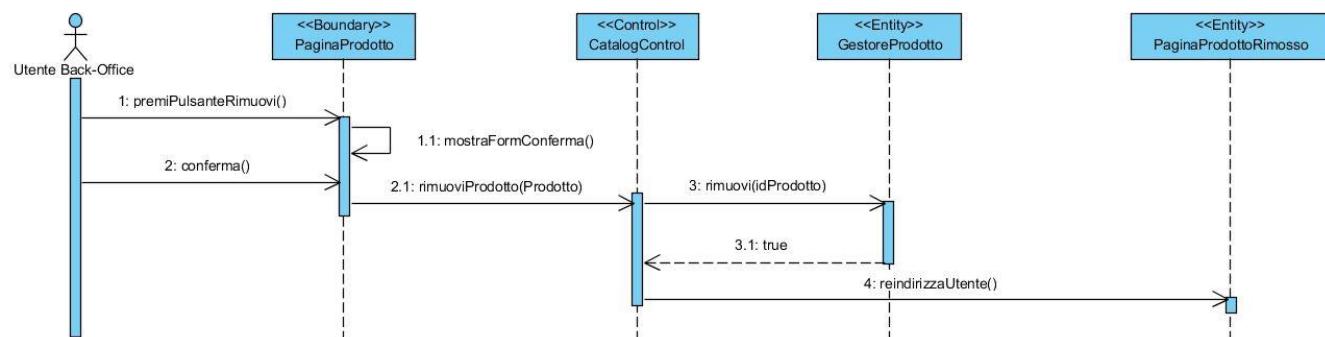


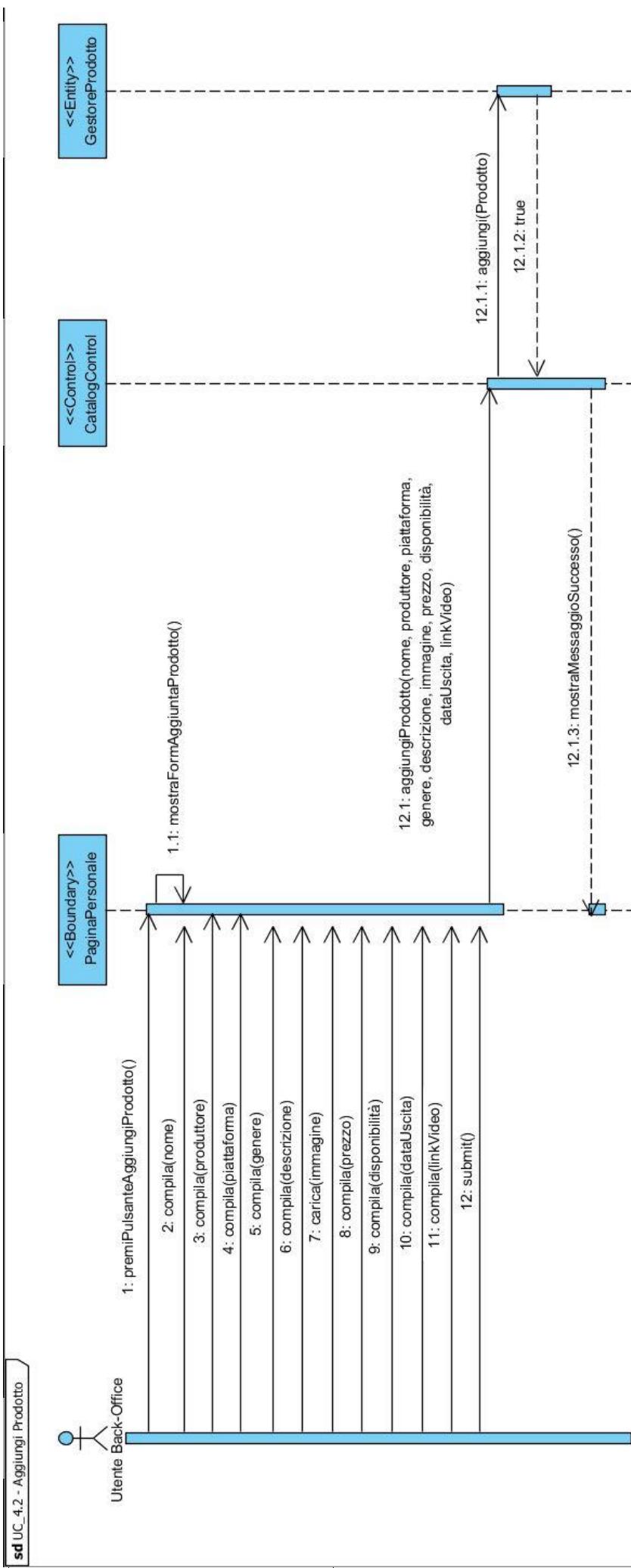


sd UC_3.7 - Quantità Non Consentita

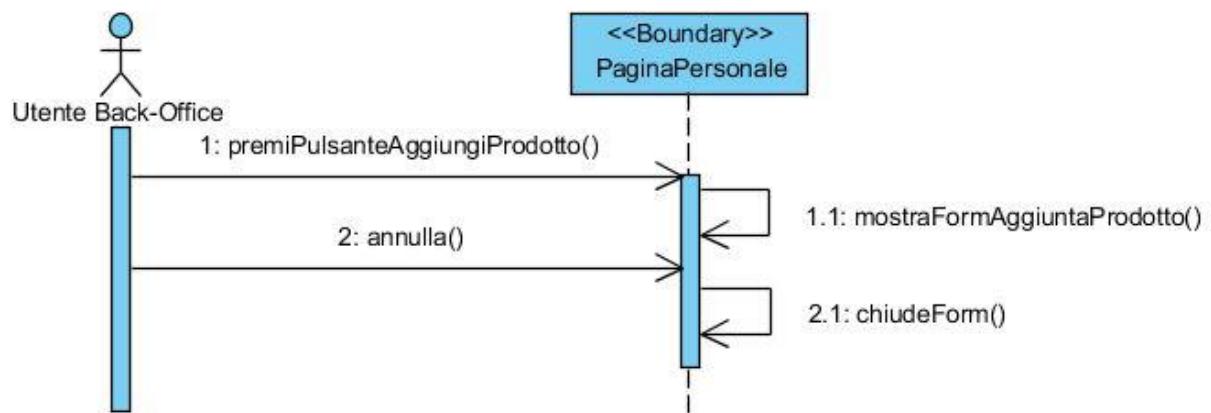


sd UC_4.1 - Rimuovi Prodotto

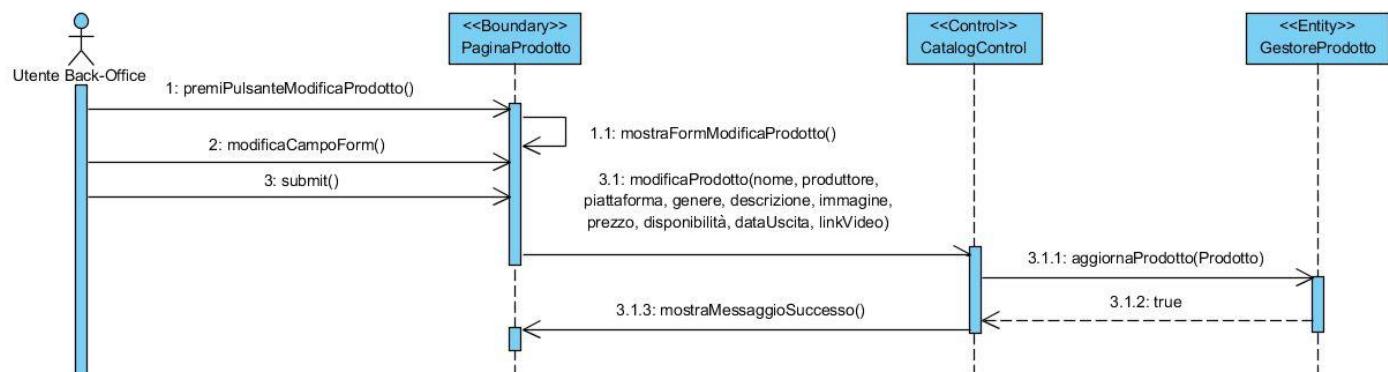




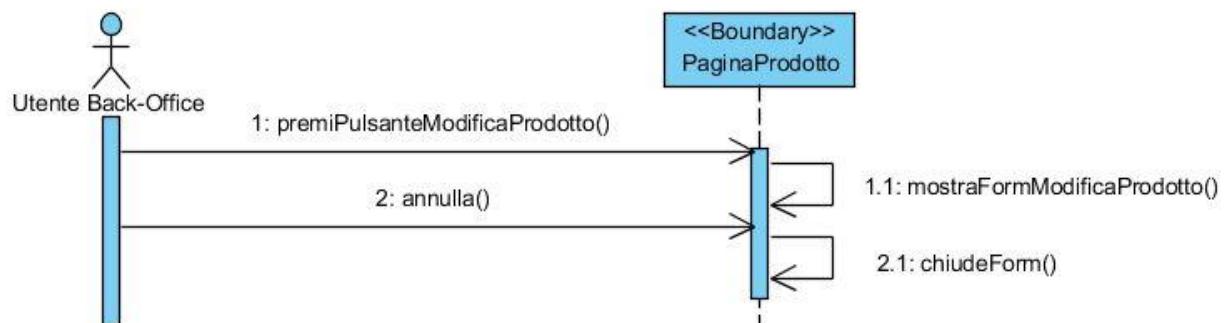
sd UC_4.2a - Aggiungi Prodotto

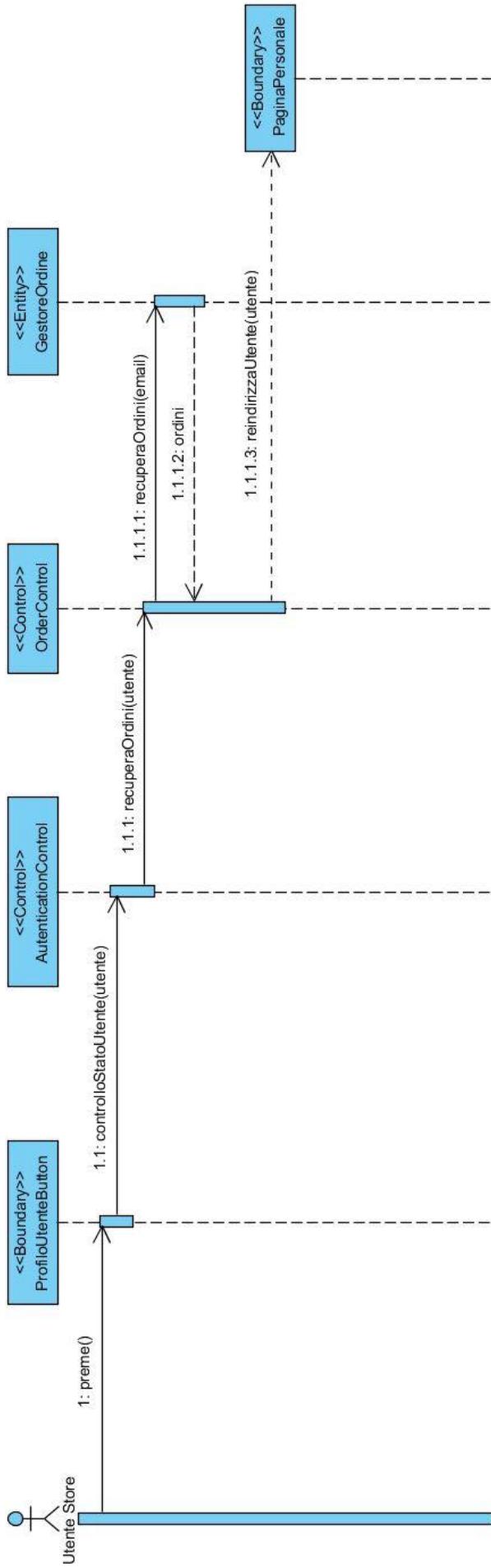


sd UC_4.3 - Modifica Prodotto

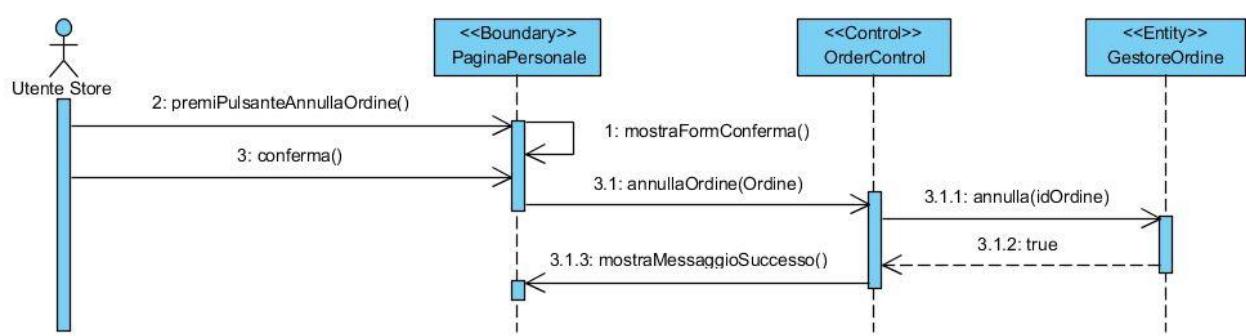


sd UC_4.3a - Modifica prodotto

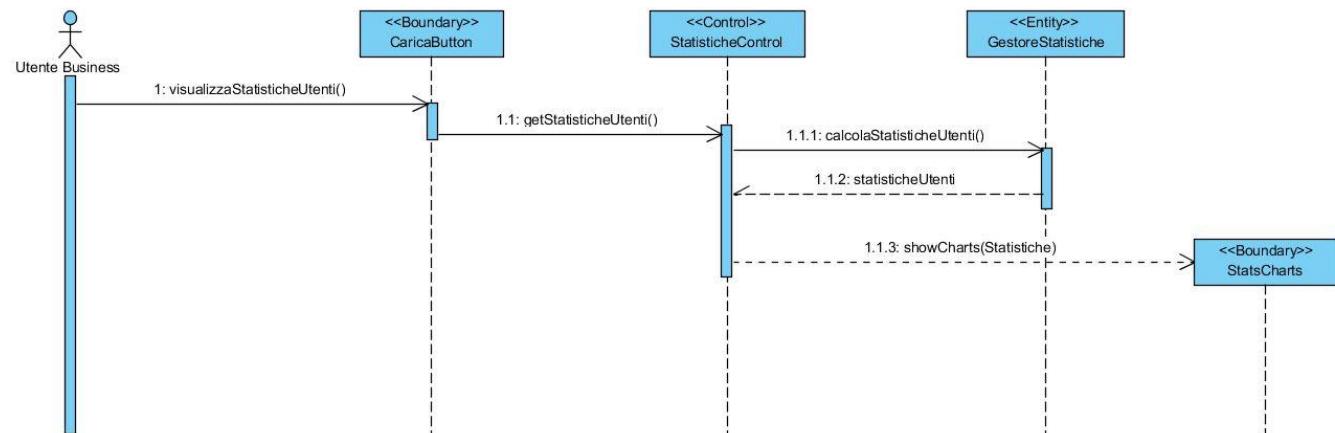




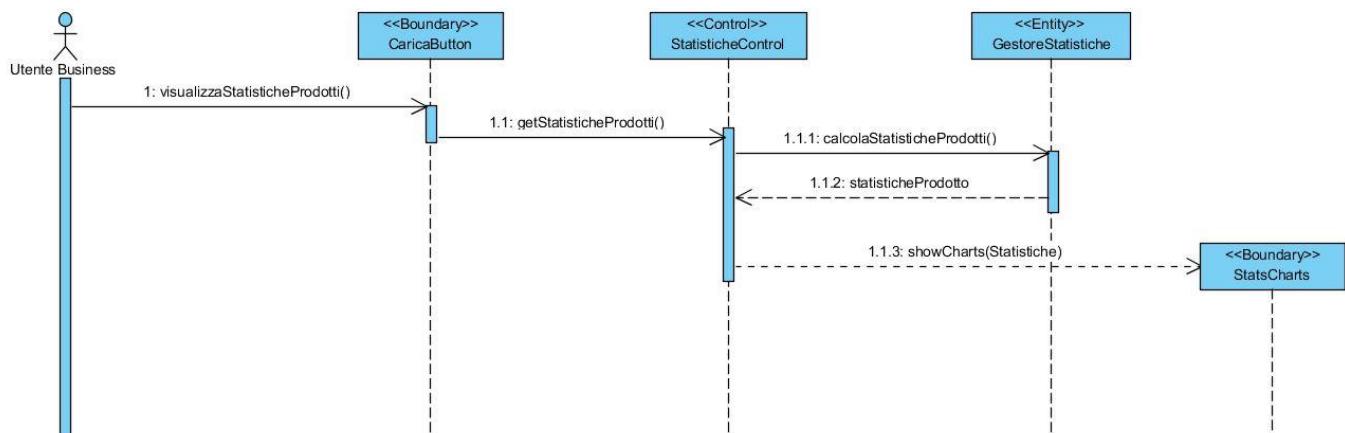
sd UC_5.2 - Annulla ordine



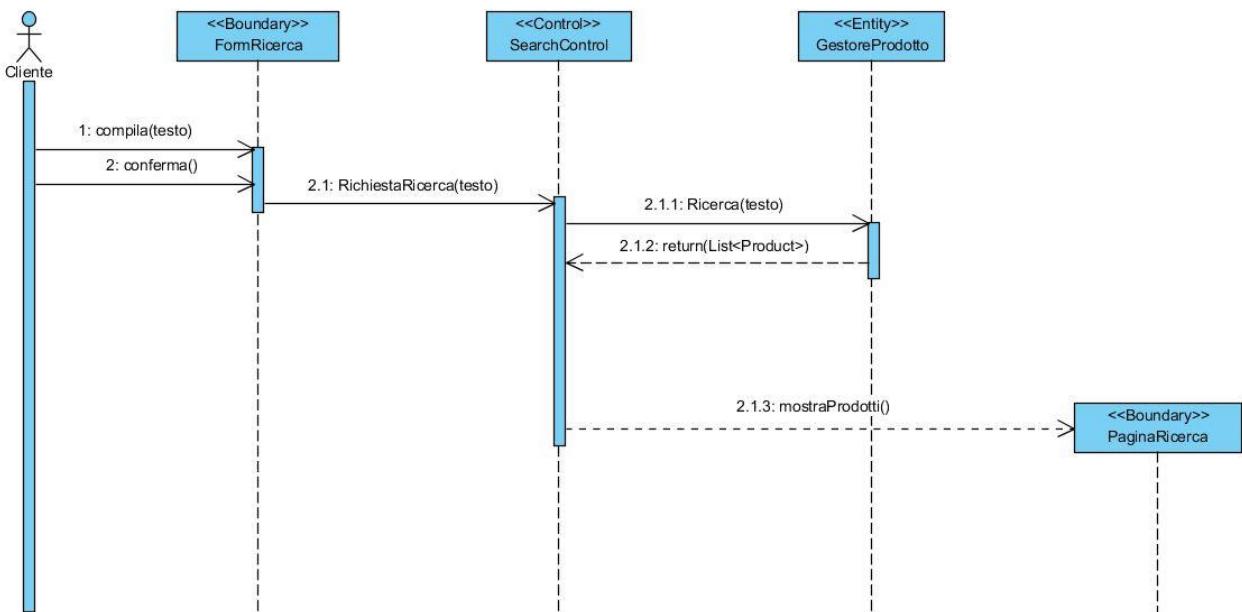
sd UC_6.1 - Visualizza Statistiche Utenti



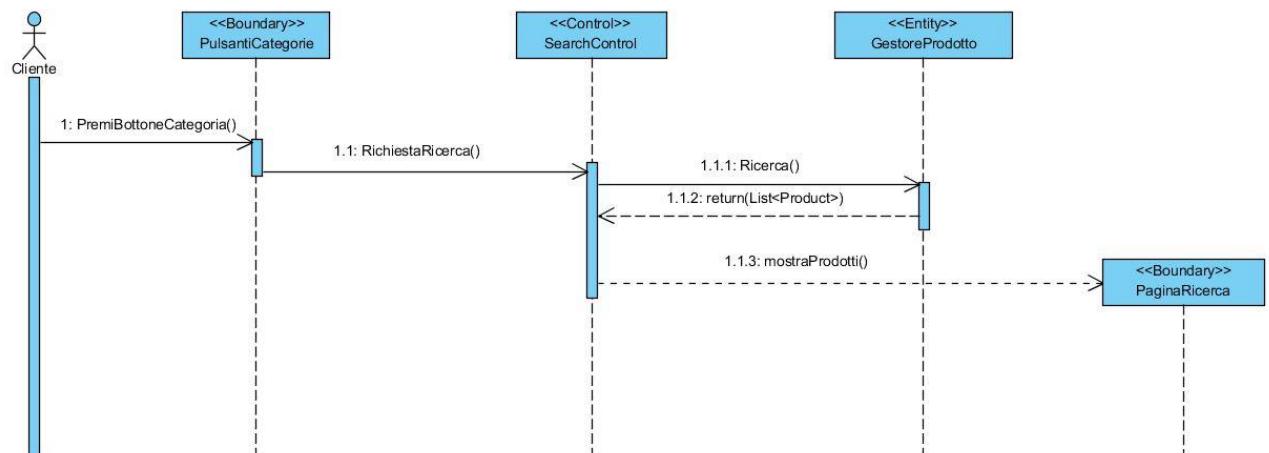
sd UC_6.2 - Visualizza Statistiche Prodotti

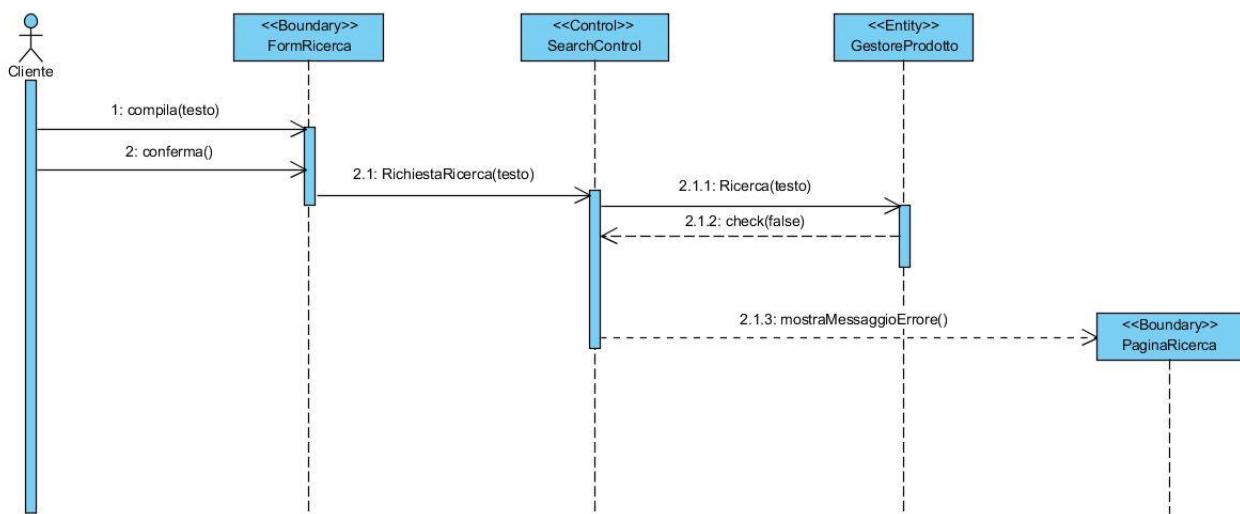


sd UC_7.1 - Ricerca Prodotto



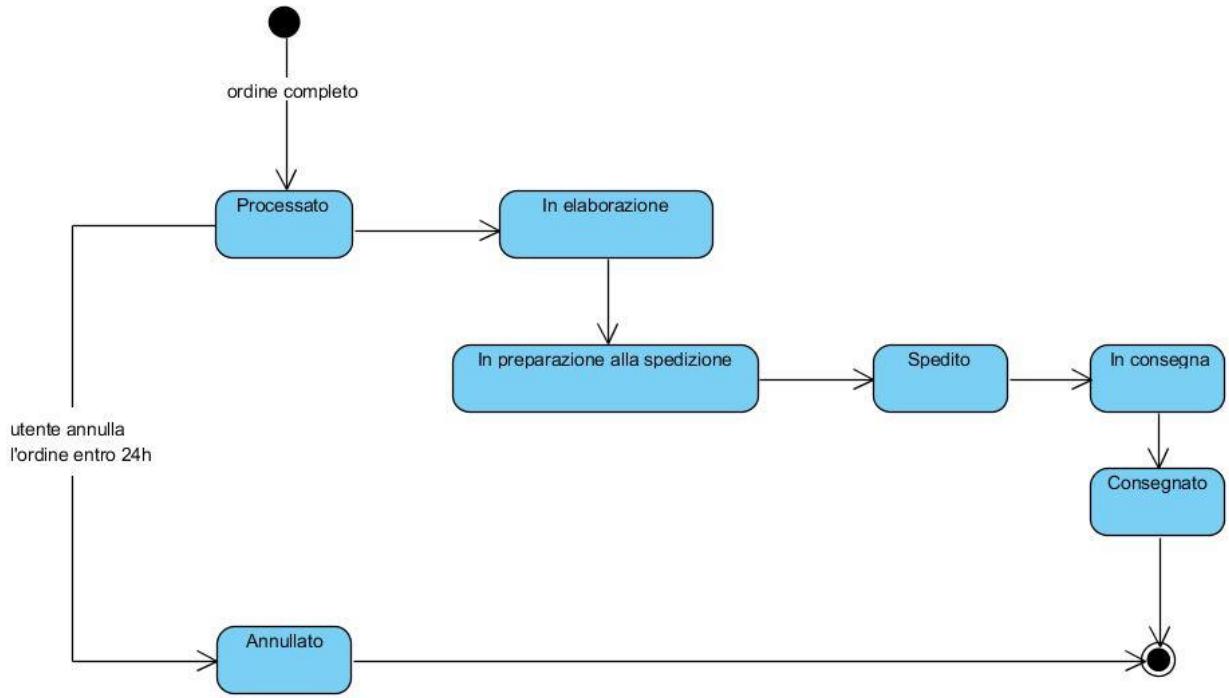
sd UC_7.2 - Mostra Prodotti Per Categoria



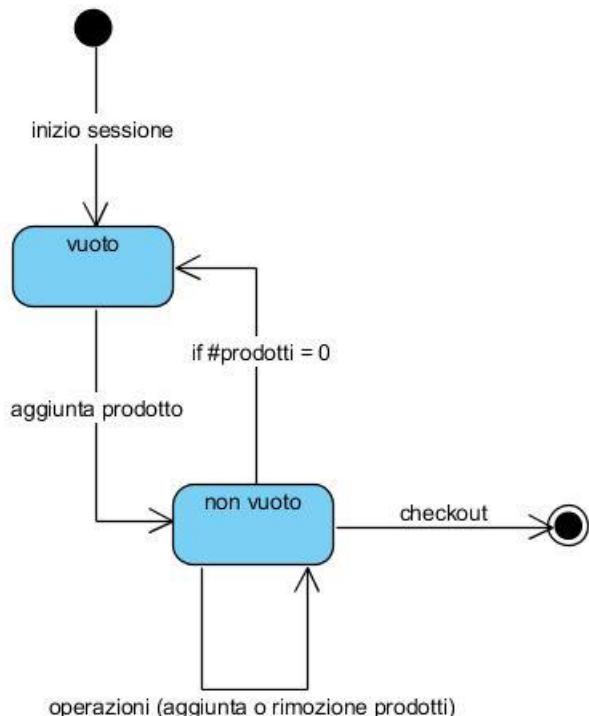


9. State Chart

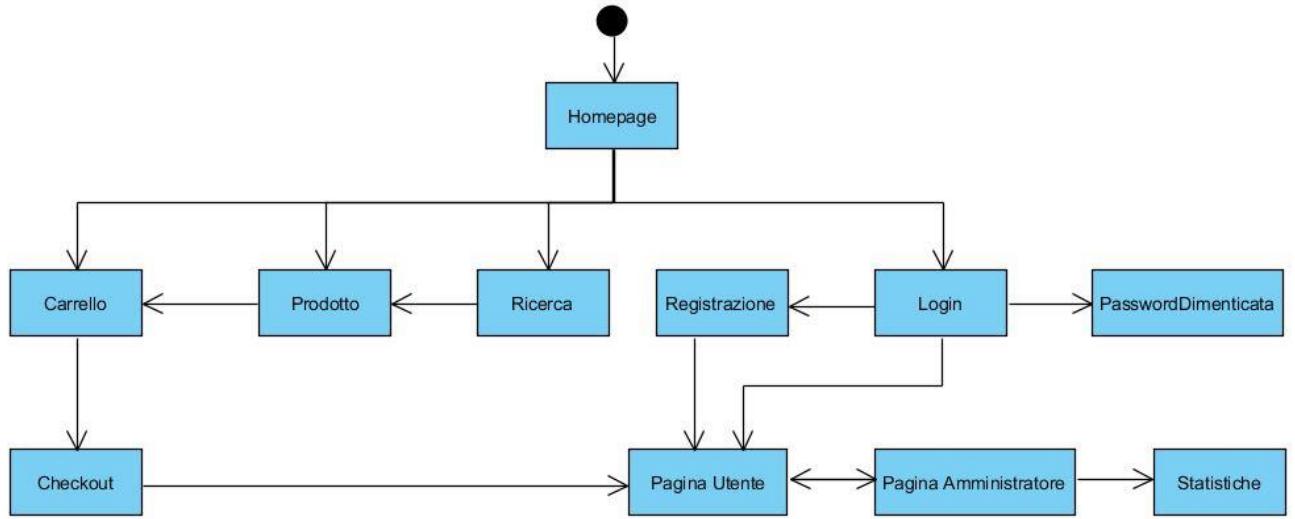
- Ordine



- Carrello



10. Diagramma navigazionale



11. Mock-ups

The mock-up shows a web browser window for 'W3PLAY'. The header includes a back/forward button, a home icon, a URL bar with 'http://www.w3play.com', and a search icon. The main menu bar has items 'Menu A', 'Menu B', 'Menu C', 'Menu D', and a 'Cerca per Categoria' search field. The top right corner has 'Login' and 'Carrello' buttons. The main content area is titled 'Autenticazione' and contains two input fields labeled 'Email' and 'Password', and a blue 'Login' button. At the bottom of the form are two underlined links: 'registrazione' and 'recupero password'.

W3PLAY

<http://www.w3play.com>

W3PLAY

search

Login

Carello

Menu A Menu B Menu C Menu D Cerca per Categoría

Registrazione

Nome

Cognome

Email

Ripeti Email

Password

Ripeti Password

Via

Civico

CAP

Città

Termini e Condizioni

Conferma

W3PLAY

<http://www.w3play.com>

W3PLAY

search

luca

Carello

Menu A Menu B Menu C Menu D Cerca per Categoría

Benvenuto, Luca



Dati Personalni

Email 
mail@posta.com

Password 

Indirizzo 
via garibaldi, 10

Carte di Credito 
00000000000000
intestatario
scade il yyyy/mm/dd

 aggiungi carta

 rimuovi carta

Storico Ordini

W3PLAY

<http://www.w3play.com>

W3PLAY

search

Mario
Carello

Menu A Menu B Menu C Menu D Cerca per Categoría

Carrello

| | | | | |
|--|------------|-----------|----------|---|
| | Prodotto X | Prezzo xx | Quantità | <input type="button" value="+"/> N <input type="button" value="-"/> |
| | Prodotto Y | Prezzo xx | Quantità | <input type="button" value="+"/> N <input type="button" value="-"/> |
| | Prodotto Z | Prezzo xx | Quantità | <input type="button" value="+"/> N <input type="button" value="-"/> |
| | Prodotto K | Prezzo xx | Quantità | <input type="button" value="+"/> N <input type="button" value="-"/> |

Totale Provvisorio xx

[Vai al Checkout](#)

W3PLAY

<http://www.w3play.com>

W3PLAY

search

Mario
Carello

Menu A Menu B Menu C Menu D Cerca per Categoría

Repilogo

Indirizzo di spedizione
Mario Rossi, Salerno 00000

Metodo di pagamento

- xxxxxxxx, Scade il yyyy/mm/dd
- yyyy/yyyy, Scade il yyyy/mm/dd
- Utilizza altra carta di credito

Articoli

| Prodotto | Q.tà | Costo € |
|----------|------|---------|
| A, | X, | xx |
| B, | X, | xx |
| C, | X, | xx |
| D, | X, | xx |
| E, | X, | xx |

Totale ordine xx

[INOLTRA ORDINE](#)

W3PLAY

http://www.w3play.com

W3PLAY

Prodotto X

Mario

Carello

Menu A Menu B Menu C Menu D Cerca per Categoría

Risultati

| Icona | Categoria | Prodotto | descrizione prodotto | Prezzo xx |
|-------|-----------|----------|----------------------|-----------|
| | Categoria | Prodotto | descrizione prodotto | Prezzo xx |
| | Categoria | Prodotto | descrizione prodotto | Prezzo xx |
| | Categoria | Prodotto | descrizione prodotto | Prezzo xx |
| | Categoria | Prodotto | descrizione prodotto | Prezzo xx |

W3PLAY

http://www.w3play.com

W3PLAY

Prodotto X

Mario

Carello

Menu A Menu B Menu C Menu D Cerca per Categoría

Categoria 1

| Icona | Categoria | Prodotto | descrizione prodotto | Prezzo xx |
|-------|-----------|----------|----------------------|-----------|
| | Categoria | Prodotto | descrizione prodotto | Prezzo xx |
| | Categoria | Prodotto | descrizione prodotto | Prezzo xx |
| | Categoria | Prodotto | descrizione prodotto | Prezzo xx |
| | Categoria | Prodotto | descrizione prodotto | Prezzo xx |

Categoria1

Categoria2

Categoria3

Categoria4

Tutte le categorie

W3PLAY

<http://www.w3play.com>

W3PLAY

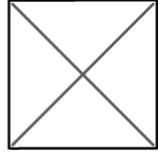
search

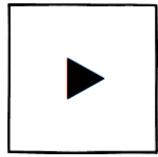
Vittorio
Cambia Ruolo

Vai al Catalogo Conferma

Elimina Prodotto X

| | |
|---|---|
| Genere | Produttore |
| <input type="text" value="genere x"/> | <input type="text" value="produttore y"/> |
| Nome | Prezzo |
| <input type="text" value="nome y"/> | <input type="text" value="0"/> |
| Descrizione | |
| <input type="text" value="descrizione prodotto x"/> | |
| Data di uscita | Disponibilità |
| <input type="text" value="yyyy/mm/dd"/>  | <input type="text" value="x"/> |


 immagine


 video

W3PLAY

<http://www.w3play.com>

W3PLAY

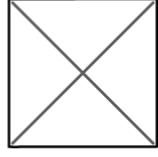
search

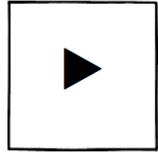
Vittorio
Cambia Ruolo

Vai al Catalogo Conferma

Nuovo Prodotto

| | |
|---|--------------------------------|
| Genere | Produttore |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| Nome | Prezzo |
| <input type="text"/> | <input type="text" value="0"/> |
| Descrizione | |
| <input type="text" value="inserire descrizione del prodotto.."/> | |
| Data di uscita | Disponibilità |
| <input type="text" value="yyyy/mm/dd"/>  | <input type="text"/> |


[Carica Immagine](#)


[Aggiungi Link Video](#)

W3PLAY

<http://www.w3play.com>

W3PLAY

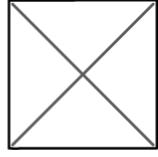
search

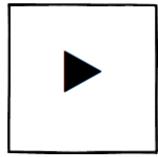
Vittorio
Cambia Ruolo

Vai al Catalogo Conferma

Modifica Prodotto X

| | |
|---|---|
| Genere | Produttore |
| <input type="text" value="genere x"/> | <input type="text" value="produttore y"/> |
| Nome | Prezzo |
| <input type="text" value="nome y"/> | <input type="text" value="0"/> |
| Descrizione | |
| <input type="text" value="descrizione prodotto x"/> | |
| Data di uscita | Disponibilità |
| <input type="text" value="yyyy/mm/dd"/>  | <input type="text" value="x"/> |





W3PLAY

<http://www.w3play.com>

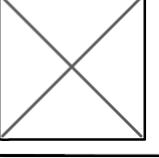
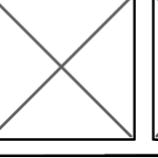
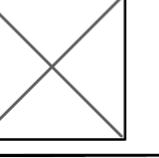
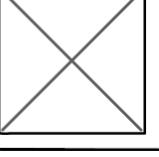
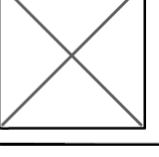
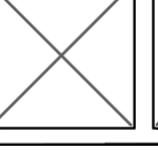
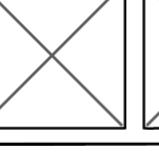
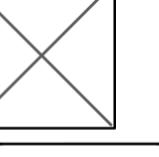
W3PLAY

search

luca
Carcella

Menu A Menu B Menu C Menu D Cerca per Categoria

Storico Ordini

| | | | | | |
|---------------------------------|---|---|--|---|--|
| Ordine n° x del yyyy/mm/dd |  |  |  | | |
| Torate: 0,0 € | <input type="button" value="Annulla"/> | | | | |
| Ordine n° x-1 del yyyy/mm/dd |  | | | | |
| Torate: 0,0 € | | | | | |
| Ordine n° x-2 del yyyy/mm/dd |  |  |  |  | |
| Torate: 0,0 € | | | | | |

